CONEXIÓN
MANGA
VANGUARDIA EDITORES
13
$35.00
7 509761 101405
ESPECIAL DVD
GRATIS DVD
ESPECIAL
FULLMETAL ALCHEMIST
LOS OVAS
LAS NUEVAS AVENTURAS DE ED Y AL
TOP TEN
LAS MÁS BELLAS Y LOS MÁS GUAPOS
VIDEOJUEGOS, COSPLAY, MÚSICA Y MUCHO MÁS...

# ENVIA AL 21321

Menu de mensajes de texo SMS | Poli botella | Número 21321 | Descarga tu contenido botella

## EL MUNDIAL EN TU CEL

| | |
|---|---|
| VAMOS MUCHACHO PONTE LA VERDE!!! | MUN |
| TUYA MIA TE LA PRESTO TODITITITA!!! | MUNDI |
| MEXICO... MEXICO... MEXICO...!!! | MUNDIAL4 |
| OLEEE OLEEE OLEEEEE OLE MEXICO!!! | MUNDIAL7 |
| MI GOBER PRECIOSO FUTBOLERO!!! | MUNDIAL5 |
| KIKIN KIKIN KIKIEN ESTA LLAMANDO!!! | MUNDIAL2 |
| PORRA MEXICO!!! | MUNDIAL8 |

## TONOS

### hits!!!

13 + IVA + tranposte GSM

| | |
|---|---|
| Rompe / Daddy Yankee (HIT) | rompe |
| Suelta mi mano / Sin bandera | suelta |
| Advertising Space/ Robbie W | advertising |
| La mano de dios (maradó) | lamano |
| Luxurious / Gwen Stefani (HIT) | luxurious |
| Im sorry / Madonna | sorry |
| Tripping / Robbie Williams | tripping |
| Wake me up / Green Day | wakeme |
| Na na na mi dulce/ Kumbia Kings | dulce |
| Gasolina / Daddy Yankee | gasolina |
| Lo que paso paso / Daddy Yankee | pasopaso |
| Muñeca de trapo / Oreja Van Gogh | trapo |
| La tortura / Shakira | tortura |
| My Humps / Black Eyed Peas | humps |
| Dia de enero / Shakira | enero |
| La maldita primavera / Yuridia | primavera |
| La camisa negra / Juanes | camisa |
| Volverte a amar / Alejandra Guzman | volverte |
| Mi credo / K paz de la sierra | credo |

### Reggaeton!!!

| | |
|---|---|
| Ella y yo / Don Omar | ella y yo |
| Pasame la botella / Match, D Yankee | botella |
| Mayor que yo / Daddy Yankee | mayor |

### cine/tv/juegos

| | |
|---|---|
| Los simpson | simpson |
| El exorcista | exor |
| Zelda | zelda |
| Mision Imposible | mision |
| Carabina de Ambrosio | carabina |
| Star Wars | star |
| Mario Bros. (HIT) | mario01 |
| Save Me / Smallville | smallville |

Si tu celular es monofónico escribe desde tu telcel TONO46 espacio CLAVE espacio las tres primeras letras de la marca de tu celular y envia tu mensaje al 21321. Ej.: TONO46 LAMANO NOK

Si tu celular es multimedia escribe desde tu telcel POLI46 espacio CLAVE y envía tu mensaje al 21321. Ej.: POLI45 LAMANO

## REALES

13 + IVA + tranposte GSM

| | |
|---|---|
| Claxon de los Dukes de Hazard (HIT) | dukes |
| Carrito de Tamaleeeessss!!! Lleeeeve sus ricooosss..... | tamales |
| Una orquesta afinando sus instrumentos... | orquesta |
| Latigo de tu novia dominadora... | latigo |
| Grito de Chubaca | chubaca01 |
| CTU sondio de la serie 24 (HIT) | ctu |
| Un lobo solitario auuuuuuu!!!!! | lobo01 |
| El robot R2D2 (HIT) | arturito01 |
| Caballos a Galope | galope |
| Sonido de Modem | modem |
| Pipiiirrriipiiiii Cumbia!!!! (HIT) | pipiripipi |
| Grito de Tarzan AAAUUAAAAUUUAAA! | tarzan |
| Super Beso!! MUUUUUAK | beso01 |
| Motor muy potente ruuunnnn! | humps |
| Grito de una mujer poseida AAYYYYYY! (HIT) | camaro |
| La trompa de un elefante | elefante01 |
| Bebe Riendo super tierno (HIT) | beberie |

Si tu celular es multimedia escribe desde tu telcel REAL46 espacio CLAVE y envia tu mensaje al 21321. Ej.: REAL46 CTU Para REGALAR envia REAL46 espacio CLAVE espacio 10 NUMEROS DEL CEL DE LA OTRA PERSONA y envia tu mensaje al 21321. Ej.: REAL45 CTU 5555555555

termi | miedo08 | tigre01 | star01 | gato13 | anime138 | miedo16 | anime112 | autorayas | patito | pandita01

estrella04 | gato15 | anime66 | miedo04 | super02 | pupy07 | cheve01 | dragon06 | calavera01 | anime60 | homero01

penguin | gato07 | anar | pegaso01 | dragon01 | mosca01 | deportivo05 | estrella01 | cachorro02 | bomber | chango06 | cobra01 | bear | estrella02 | clown

## IMAGENES

13 + IVA + tranposte GSM

Escribe desde tu telcel IMAG46 espacio CLAVE y envia tu mensaje al 21321. Ej.: IMAG46 PANDITA01 Para REGALAR envia IMAG46 espacio CLAVE espacio 10 NUMEROS DEL CEL DE LA OTRA PERSONA y envia tu mensaje al 21321. Ej.: IMAG46 PANDITA01 5555555555 RECUERDA TENER TU WAP CONFIGURADO, APLICAN TARIFAS DE TRANSPORTE GSM, RECUERDA QUE LA OPCIÓN REGALAR SOLO ES ENTRE USUSARIOS TELCEL.

## TARJETAS DE REGALO

Para REGALAR envia IMAG46 espacio CLAVE espacio 10 NUMEROS DEL CEL DE LA OTRA PERSONA y envia tu mensaje al 21321. IMAG46 TEAMO 5555555555 RECUERDA TENER TU WAP CONFIGURADO. APLICAN TARIFAS DE TRANSPORTE GSM. RECUERDA QUE LA OPCION REGALAR SOLO ES ENTRE USUSARIOS TELCEL.

teamo | extrano | cumple | perdon | suerte

## SUSCRIPCION 22922

43.47 + IVA Suscripción Mensual Recibe hasta 2 mensajes al dia

Recibe tu horóscopo diario
**Horoscopo**
Envia HOR46 + 3 LETRAS DE TU SIGNO
Ej.: HOR ARI y lo envias al 22922

Los mejores tips de belleza
**GUAPA**
Envia GUAPA46 al 22922

**poema**
Envia POEMA46 al 22922

¿Quieres conservar a tu novio?
**NOVIO**
Envia NOVIO46 al 22922

## JUEGOS

### Envía JUEGO46 KOKICK2 al 21321

NOKIA: 3100, 3120, 7200, 6030, N-GAGE, QD, 3510i, 2650, 6100, 7210, 6600, 6021, 6810i, 3650, 6800, 6820, 7610, 8910i, 3660, 3220, 6810, 7650, 7220, 6100 6101, 6111, 6230, 3300, 3200, 3595, 3650, 6020, 6061, 7250i, 3120, 6230, 7260, 7610, 3100, 6025, 5140, 5140i, 5100, 8800, 8801, 6230 SIEMENS: C75, SX1, SK65, SL55, S65, M65, CX70, C65, CX65, M75, CX75, SONY ERICCSON: V800, Z1010, K750i, D750, J300, K600, K300i, Z800, W800, K700i, SAMSUNG: SEC-SGHC100, SEC-SGH110, SEC-SGHD100, SEC-SGHD4, SEC-SGHDX4, SGH-E100, SGH-E338, SEGH-S200, SGH-S300, X608, MOTOROLA: V3, V300, V330, V400, V555, V557, V600, C380, E380, E398, E1 ROKR, C550, C374 SHARP: GX15, GZ100, GZ100S, GX25, GA200S, GZ200, GX-12, GX-22, GX22S, GX-32 PANASONIC: X500

### Envía JUEGO46 KUNGFU al 21321

NOKIA: 3100, 3120, 7200, 6030, N-GAGE, QD, 3510i, 2650, 6100, 7210, 6600, 6021, 6810i, 3650, 6800, 6820, 7610, 8910i, 3660, 3220, 6810, 7650, 7220, 6100 6101, 6111, 6230, 3300, 3200, 3595, 3650, 6020, 6061, 7250i, 3120, 6230, 7260, 7610, 3100, 6025, 5140, 5140i, 5100, 8800, 8801, 6230 SIEMENS: C75, SX1, SK65, SL55, S65, M65, CX70, C65, CX65, M75, CX75, SONY ERICCSON: V800, Z1010, K750i, D750, J300, K600, K300i, Z800, W800, K700i, SAMSUNG: SEC-SGHC100, SEC-SGH110, SEC-SGHD100, SEC-SGHD4, SEC-SGHDX4, SGH-E100, SGH-E338, SEGH-S200, SGH-S300, X608, MOTOROLA: V3, V300, V330, V400, V555, V557, V600, C380, E380, E398, E1 ROKR, C550, C374 SHARP: GX15, GZ100, GZ100S, GX25, GA200S, GZ200, GX-12, GX-22, GX22S, GX-32 PANASONIC: X500

### Envía JUEGO46 DREAM al 21321

NOKIA: 3100, 3120, 7200, 6030, N-GAGE, QD, 3510i, 2650, 6100, 7210, 6600, 6021, 6810i, 3650, 6800, 6820, 7610, 8910i, 3660, 3220, 6810, 7650, 7220, 6100 6101, 6111, 6230, 3300, 3200, 3595, 3650, 6020, 6061, 7250i, 3120, 6230, 7260, 7610, 3100, 6025, 5140, 5140i, 5100, SIEMENS: C75, SX1, SK65, SL55, S65, M65, CX70, C65, CX65, M75, CX75, SONY ERICCSON: V800, Z1010, K750i, D750, J300, K600, K300i, Z800, W800, K700i, SAMSUNG: SEC-SGHC100, SEC-SGH110, SEC-SGHD100, SEC-SGHD4, SEC-SGHDX4, SGH-E100, SGH-E338, SEGH-S200, SGH-S300, X608, MOTOROLA: V3, V300, V330, V400, V555, V557, V600, C380, E380, E398, E1 ROKR, C550, C374 SHARP: GX15, GZ100, GZ100S, GX25, GA200S, GZ200, GX-12, GX-22, GX22S, GX-32 PANASONIC: X500

### Envía JUEGO46 SIMTOWN al 21321

NOKIA: 3100, 3120, 7200, 6030, N-GAGE, QD, 3510i, 2650, 6100, 7210, 6600, 6021, 6810i [illegible] 8910i, 3660, 3220, 6810, 7650, 7220, 6100 6101, 6111, 6230, 3300, 3200, 3595, 3650 [illegible] 7260, 7610, 3100, 6025, 5140, 5140i, 5100, 8800, 8801, 6230 SIEMENS: C75 [illegible] C65, CX65, M75, CX75, SONY ERICCSON: V800, Z1010, K750i, D750 [illegible] SAMSUNG: SEC-SGHC100, SEC-SGH110, SEC-SGHD100, SEC-SGHD4 [illegible] SEGH-S200, SGH-S300, X608, MOTOROLA: V3, V300, V330 [illegible] ROKR, C550, C374 SHARP: GX15, GZ100, GZ100S [illegible] PANASONIC: X500

3 Mensajes SMS de 13 + IVA + tranposte GSM

TONOS MONOFONICOS. NOKIA 3595, 6590, 8390 SAMSUNG SGH-X105 SONY ERICSSON: T226, T290 TONOS POLIFONICOS / FOTOS: NOKIA 3595, 3850, 6600, 3100, 3300, 3200, 3205, 6100, 6820, 6230, 7210, 7250, 7610, N-Gage SONY ERICSSON: Z500, Z600, K500i, K700i, K750i, S700i, P900, P910a SAMSUNG: E-7150, X426 MOTOROLA: C650, V300, V400p, V600, V3, c381, c384 SAGEM: X6, X7, X8 SIEMENS: SX1 SONIDOS REALES: NOKIA 7610, 6600, 3300, 3200, 7210, [illegible] N-Gage, [illegible] SONY ERICSSON: T310, P900, K700i, S700, K750i, PANASONIC: G60, GD88 SAGEM X7, X8 MOTOROLA t720, V3, c650 SIEMENS: S55, LG: 6000 ALCATEL: OT557 756. SERVICIOS DE TEXTO COMPATIBLE CON TODOS LOS EQUIPOS. RECUERDA TENER TU WAP CONFIGURADO. Costo por mensaje al 25425 $3 + IVA, 23723 $5+ IVA, 21321 $13 + IVA, 22922 $43.47 + IVA Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Agregador de contenido autorizado por TELCEL Atencion a clientes: 19991078, LD 018000874200 L-V. 9 a 18 hrs. No hay devoluciones en codigos erroneos.

VANGUARDIA EDITORES
VANGUARDIA EDITORIES

## DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

**EDITOR RESPONSABLE**
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

**DIRECTOR DE LA PUBLICACIÓN**
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

**SUB DIRECCIÓN**
ANA LUISA ESPINOSA F.

**COLABORADORES**
REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
CARLOS GUERRERO
ANA LUISA ESPINOSA
AUREA D. FRENIERE
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
DIANA S. ROSILLO ALMAZÁN
GOARE SALCIDO
IVONNE LÓPEZ
ENRIQUE LÓPEZ S.
YOSADEC RAMOS

**CALIDAD DIGITAL**
FABIÁN VÁZQUEZ G.

**CORRECIÓN DE ESTILO**
DANIELA QUIÑONES

**DISEÑO GRÁFICO**
L. O. B. V.

**Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649**

## DIRECTORIO EDITORIAL

**DIRECTOR GENERAL**
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

**ADMINISTRACIÓN**
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

**OPERACIONES**
MIGUEL A. RUIZ

**PRODUCCIÓN**
VERÓNICA MALDONADO

**DIRECTORA DE DISEÑO**
LAURA O. BÁRCENA VILLALBA

## SERVICIOS

**VENTAS DE PUBLICIDAD**
1323-0-100 ext. 103 Y 110

**¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

**WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM**

**SUSCRIPCIONES**
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

**ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 13** Fecha de publicación: Octubre de 2006. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No.** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 **No. IMPI** 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

La editorial no se hace responsable de la calidad y efectividad de los productos anunciados

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.



# EDITORIAL

Llegamos al Especial Número 13, una cifra cavalística que para algunos es sinónimo de mala suerte y para otros uno más de los amuletos mágicos que pueden traer buena fortuna.

Nosotros preferimos –pensando positivamente– irnos por esta última opción y por eso esta edición especial está dedicada, precisamente, a uno de los animes que más énfasis hace en cuestiones místicas y que ciertamente tiene mucho de "mágico", al grado que se ha vuleto uno de los favoritos entre los fans del anime.

Nos referimos a *FullMetal Alchemist*, el cual ha tenido la buena fortuna de ser siempre bien recibido por ustedes, queridos lectores, y por lo mismo, este número está dedicado en su totalidad a Edward, Alphonse y compañía.

También veremos qué ha sido *FMA* (abreviatura del título de la serie), tanto en anime, manga, películas, OVAS, etc; y analizaremos cómo se volvió un gran fenómeno, no sólo en Japón, sino en el resto del mundo (incluido México) además de mostrar los productos que ha generado: Videojuegos, gashapones, soundtracks, etc.

Asimismo, incluimos páginas de humor para deleite de nuestros lectores, sin olvidar los cromos y pósters de una de sus series favoritas.

Así que, prepárense para disfrutar de esta nueva edición de su revista favorita: *Conexión Manga Especial*.

Atentamente
La Dirección.

## CONTENIDO


| | |
|---|---|
| FullMetal Alchemist: El nuevo clásico | 2 |
| Diferencias entre anime y manga | 5 |
| Incoherencias | 8 |
| OVAS | 12 |
| Alquimia | 14 |
| El fandom | 16 |
| Top Ten: Las bellezas y los galanes | 18 |
| Las Parejas | 20 |
| Humor: Escuela de armas y alquimia Elric | 22 |
| Humor: Has visto demasiado FullMetal Alchemist cuando... | 27 |
| Videojuegos | 28 |
| Música | 32 |
| Mercadotecnia | 34 |
| Cosplay | 38 |
| Entrevista: Edward y Alphonsse Elric | 40 |
| Fan Art | 42 |
| Humor: Lo que nunca dirían... | 43 |
| Cronología | 44 |
| Lista de Episodios | 47 |

Por Ana Luisa Espinosa

# FULLMETAL ALCHEMIST

## EL PRIMER CLÁSICO DEL SIGLO

Dentro del mundo del anime y manga, van y vienen series que capturan la imaginación de los espectadores, primero en Japón y luego en el mundo entero. Algunas pasan desapercibidas y sólo se vuelven recuerdos, pero siempre están aquellas que, por diversas circunstancias, se convierten en íconos de una época o hasta de una generación.

Los que tenemos más de veinte años, recordamos con nostalgia a *Saint Seiya*, *Mazinger Z* y *Sailor Moon*; más tarde nos carcajeamos con las peripecias de los protagonistas de *Ranma 1/2* y nos dejamos conquistar por *Sakura Card Captor*. Llegamos entonces al siglo XXI y es cuando surge una nueva serie que, poco a poco, ha conquistado a miles de fanáticos, tanto a aquellos de la vieja guardia como a una nueva generación: ***FullMetal Alchemist***.

Una aventura que inició con una sencilla lección, la de la Ley de los Estados Equivalentes: Para obtener un beneficio, debes dar algo a cambio del mismo valor... O al menos eso creían los hermanos Elric.

**11 DE OCTUBRE... NO SE OLVIDA**

Recordemos ahora un poco de la historia.

**Edward**, de diez años, y **Alphonse Elric**, de nueve, han estudiado desde pequeños sobre la alquimia bajo los cuidados y cariño de su tierna madre, Trisha. Los tres viven en el pequeño poblado de Rizenbul, lejos de Ciudad Central y sus problemas, en el reino de Amestris. Bajo el mando autoritario del Gran General King Bradley, durante casi siete años han estado en conflicto con el reino de Ishbal, ubicada al Oeste.

Por supuesto, los dos pequeños han crecido más o menos ajenos a estos eventos, aunque la muerte de los padres (quienes eran médicos militares) de su única mejor amiga, **Winry Rockbell**, resultó un duro golpe para ellos.

Sin embargo, poco después ambos volvieron a sufrir la pérdida de su querida madre y se quedaron solos; su padre (quien los abandonó tiempo atrás) nunca regresó, ni siquiera para los funerales.

Fue tal el dolor, que el hermano mayor se obsesionó con revivir a Trisha usando la transmutación humana, entonces se hicieron de una maestra, **Izumi Curtis**, y durante un año estuvieron lejos de casa, pero una vez que volvieron realizaron el experimento. El resultado fue un fracaso, Ed perdió su pierna y estuvo a punto de perder a Al, cuyo cuerpo simplemente se desvaneció, pero logró retener su alma dentro de una armadura al sacrificar su brazo.

Gracias a la ayuda de Winry y de su abuela **Pinako** (ambas, mecánicas de implantes), Ed se recuperó, pero después de la inesperada visita de un joven militar llamado Roy Mustang, a éste se le metió

en la cabeza convertirse en Alquimista Nacional o como les llaman despectivamente, "perros de la milicia". Y es que resulta que el ejército de Bradley ha alcanzado un poderío sin igual al incorporar a sus filas a alquimistas que tienen que pasar por un examen.

Como beneficio, los Alquimistas Nacionales reciben muchas compensaciones, aunque también mucho desprecio por parte del pueblo, pero Edward sólo piensa en que así tendrá la oportunidad de investigar lo suficiente para recuperar el cuerpo de su hermano. A su vez Al, quien también desea que Ed recupere las partes que perdió, se une a su viaje, el cual no fue sencillo desde el inicio, y convertirse en lo que deseaba fue apenas el primer paso, ya que una nueva meta surgió en sus corazones: Encontrar la **Piedra Filosofal**.

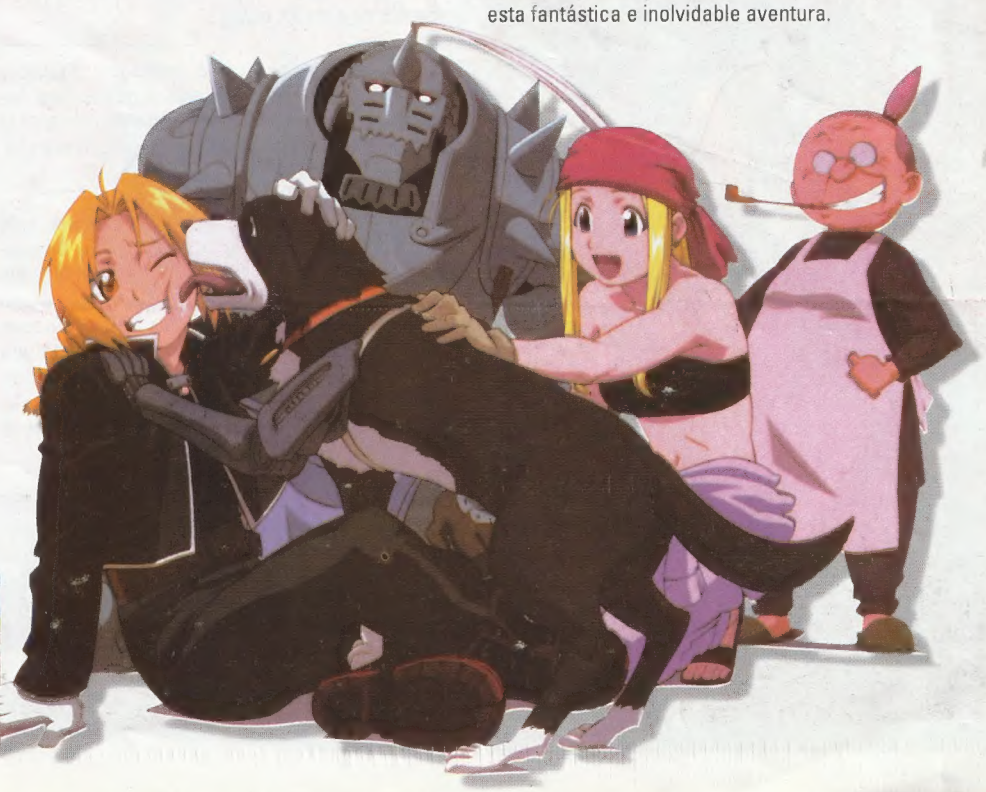
De acuerdo a las historias –la mayoría versada por rumores– con dicho objeto, su dueño no tendrá que someterse a la Ley de los Estados Equivalentes y todo lo que desee se volverá prácticamente realidad. Los hermanos piensan que tal vez sea su única esperanza para obtener lo que quieren, así que se enfrascan en la búsqueda, que estará plagada de peligros, emocionantes aventuras y varios encuentros entre afortunados y desafortunados.

Su camino estará lleno de obstáculos, representados por unos extraños seres llamados **Homúnculos**, que reciben sus nombres de los Pecados Capitales –Lujuria, Gula, Pereza, Ira, Envidia, Avaricia y Orgullo– y que son el resultado de las transmutaciones humanas fallidas de los alquimistas. De una u otra forma, cada uno de éstos representará un peligro, no sólo para conseguir lo que desean, sino hasta para seguir viviendo.

Por si esto fuera poco, tras sus talones, como una sombra, siempre aparece un misterioso hombre al que se le conoce como **Scar** (así llamado por la cicatriz en forma de cruz en su rostro), quien posee un brazo con marcas alquímicas. Proviene del reino destruido de Ishbal y se cree un "enviado de Dios", cuyo único propósito es acabar con aquellos que contradicen las enseñanzas divinas: Los Alquimistas.

Sin embargo, los Elric también encontrarán amigos en su viaje, desde el carismático **Roy Mustang** y su grupo de subordinados, destacando la regia **Riza Hawkeye**; la incondicional Winry, el queridísimo **Maes Hughes**, que vive obsesionado por su linda esposa e hija; el "sencillito y carismático" **Armstrong**, y así una serie de personajes que no sólo servirán de guías en su búsqueda, sino que ellos mismos serán tocados profundamente por los famosos hermanos Elric, "Los Alquimistas de Acero".

Esto es sólo una probadita de lo que te espera en esta fantástica e inolvidable aventura.



## EL LUGAR DONDE SURGIÓ LA ALQUIMIA

*FMA* –como se conoce abreviadamente a FullMetal Alchemist– nació al principio como el primer videojuego de la fusión entre dos compañías famosas en la rama de los juegos RPG: **Squaresoft** y Enix, bajo el nombre de **Square Enix**.

La primera, conocida también como Square Co. Ltd, nació en 1983 y cuatro años después estaba a punto de caer en la bancarrota. Por ello, decidieron contratar a Hironobu Sakaguchi para crear lo que parecía la última esperanza de la compañía: *Final Fantasy*. El resto ya es parte de la leyenda, este videojuego lleva ya más de 12 sagas y sigue siendo su título más rentable y reconocido mundialmente.

Sin embargo, en el 2001, crearon la sección Square Pictures y "debutó" con el filme *Final Fantasy: The Spirit Within*. Como muchos ya deben saber, se trató de un rotundo fracaso y para cubrir los gastos de producción Squaresoft decidió unirse a Enix, otra compañía que desde 1982 se destacó por videojuegos como *Dragon Quest* o *Dragon Warrior*, *Valkyrie Profile* y *Star Ocean*.

Dicha fusión terminó de concretarse el 1 de abril de 2005 y desde entonces comparten los derechos de sus creaciones, entre ellas, por supuesto *FMA*, tanto sus juegos, anime, película, mangas y toda la parafernalia que existe en estos casos: soundtracks, figuras, playeras, llaveros, muñecos de peluche, carpetas y un largo etcétera.

## EL MANGA

El siguiente paso, antes de la animación, era trasladar las aventuras de Ed y Al Elric al papel, y la encargada de tal encomienda fue la mangaka **Hiromu Arakawa**, cuya labor continúa hasta la fecha y actualmente se conocen hasta 17 volúmenes.

Sobre ella se sabe que nació en Tokachi, Hokkaido, y se crió en una granja, donde, según sus palabras, conoció sobre el trabajo arduo y la esencia de la Ley de los Estados Equivalentes. Como un recuerdo de su niñez, su animal favorito es la vaca, por ello se dibuja como una cuando hace algún comentario dentro de las páginas de su obra.

Al tener la oportunidad de ver ambas versiones, la verdad es que las diferencias son notarias, pero más que molestarnos por ese hecho, debemos precisamente disfrutarlas y a mi humilde opinión a veces es algo aburrido y tedioso volver a ver las mismas aventuras en papel como en su momento las vimos en la animación.

## LA ANIMACIÓN

Bajo el título original *Hagane no Renkinjutsushi* y contando con 51 capítulos, inició sus transmisiones en 2004, con la ayuda de **Aniplex**, **BONES** y **Mainichi Broadcasting**. Su éxito fue, por supuesto, arrollador al otro lado del charco, y poco a poco su exportación al mundo inició, donde también ha tenido una gran y cálida acogida.

En Estados Unidos, Funanimation se ganó sus derechos y fue transmitida por Cartoon Network en su barra Adult Swing en horario estelar. En México, sus numerosos fans han tenido la oportunidad de verla por el canal de paga **Animax**, y aunque la mayoría sigue esperando que alguna televisora local se anime a hacerlo, si bien sabemos que se trata de un sueño, la esperanza siempre muere al último.

## LA PELÍCULA Y LOS OVAS

Un año después de que la animación finalizó y aunque personalmente considero que el final fue conmovedor y hasta justo, la compañía presentó la película que seguía, y hasta cierto punto finalizaba, las aventuras de los Elric y compañía.

Bajo el título *El Conquistador de Shambala*, está llena de aventuras y hasta un cierto aire de nostalgia, con la misma calidad de animación, los mismos seiyuus y dos rolas más del famoso grupo L'Arc-en-Ciel. En Japón y Estados Unidos fue todo un acontecimiento, al grado de considerarla una de las mejores en su año de estreno, entre otras de fama mundial como *El Increíble Castillo Vagabundo*, de Hayao Miyazaki (*El Viaje de Chihiro*), y la novena película de *Detective Conan*.

Posteriormente, para su venta en DVD, se realizó un paquete especial que, además de incluir escenas inéditas e información sobre el juego temático que el estudio Universal de Japón realizó, se incluyeron cuatro OVAS muy especiales, de los cuales tres son los más conocidos.

© ANIPLEX/BONES/SQUARE ENIX

## VIDEOJUEGOS

Hasta la fecha se conoce la existencia de cuatro títulos para la consola de Playstation 2, dos dé los cuales han llegado a América; dos para Game Boy Advance y uno para Nintendo DS. La mayoría de estos son de corte RPG, aunque también hay uno de peleas.

Su calidad gráfica ha sido cuestionada en varias ocasiones, en especial para los fans de los videojuegos de RPG. Aunque el ritmo de sus historias no varía del que conocemos en el anime, su sencillez y las pocas posibilidades de movilidad, así como no tener la oportunidad de utilizar a Al con un segundo jugador, ha provocado cierta decepción, en especial por su compañía creadora, que ha demostrado que es capaz de crear verdaderas maravillas, como en el caso de *Final Fantasy*.

## ¿SABÍAS QUÉ?

*FMA* ganó el premio a Mejor Animación para televisión en la novena *Kobe* en 2004.

La autora utilizó para sus personajes nombres que van desde aquellos que tienen profundos significados, como **Elysia** (la hija de Hughes), que proviene de los Campos Eliseos, de la mitología griega; hasta de aviones militares, como es el caso de Mustang, Hawkeye y su grupo de subordinados.

Roy, en céltico, significa Rey

El diminutivo de Alphonse, Al, es el símbolo químico del Aluminio. También se ha dicho que por la pronunciación japonesa y su forma de escritura significa "existir".

El tema vocal "Brother" (que aparecen en OST Vol 1), es cantando por el seiyuu de Edward Elric y la letra es en ruso.

Amestris, la región donde se desarrolla la historia, proviene de una leyenda griega y persa, que narra la historia de una princesa del mismo nombre y cuyo esposo fue asesinado por su primogénito. La mujer vivió hasta una edad muy avanzada y fue una gran influencia desde atrás del trono.

Existen más y más curiosidades sobre *FullMetal Alchemist*, por lo que esperamos que disfruten de este especial, dedicado a una animación que así como nos enseñó sobre la Ley de los Estados Equivalentes también nos ha dado mucho, sólo si se le da una oportunidad para entrar a nuestros corazones.

# FULLMETAL ALCHEMIST

## DIFERENCIAS ENTRE EL ANIME Y EL MANGA

Una de las cosas que la historia de *FullMetal Alchemist* nos repite hasta el cansancio es que no puedes obtener una cosa sin dar a cambio una de exactamente el mismo valor, pero cuando se trata de "transmutar" el manga a su versión animada, el intercambio no es exactamente tan equivalente como uno podría esperar; ya que si bien no hay manga que se salve de que su versión anime tenga capítulos de relleno, personajes inventados y hasta arcos completitos que no tienen nada que ver con la intención original del mangaka, en este caso el equipo de animadores en serio llevaron las cosas al extremo.

**Advertencia:** en este artículo vamos a discutir detalles bastante importantes del anime y del manga, por lo que si no conoces ninguna de las dos versiones no es buena idea seguir leyendo. Si por el contrario, eres súper fan de una de las dos, pues lo más probable es que te arruinemos un par de sorpresitas de las que no conoces, así que continúa leyendo bajo tu propio riesgo.

### EL ORDEN DE LOS FACTORES SÍ ALTERA EL PRODUCTO

La primera gran diferencia entre el anime y el manga es el orden en el que se suscitan los acontecimientos relevantes. Mientras que en el anime, hasta después del capítulo dos entramos a un largo y detallado flashback sobre el pasado de los hermanos Elric y cómo fue que decidieron transmutar un cuerpo para su madre; en el manga ¡nos enteramos de lo anterior hasta el tercer volúmen de la serie! Y el examen de Ed no es relatado, sino hasta el volumen seis.

Todo esto ayuda a que en el manga, la gran conspiración de los homúnculos sea descubierta antes, aunque eso no significa que se sepa exactamente qué es lo que buscan o cómo piensan obtenerlo. La técnica de flashback es muy usada en el manga, de tal manera que en el capítulo 54, más o menos lo que será el volúmen 14, finalmente nos enteramos qué fue lo que ocurrió en la Guerra de Ishbal y cómo Scar obtuvo los tatuajes de su brazo.

Por otro lado, algunos personajes no aparecen exactamente de la misma manera ni en el mismo orden. Por ejemplo: Los Elric conocen a **Tucker** y a su hija hasta que Ed ya tiene tres años trabajando para el Ejército y sólo tienen contacto con la familia por tres días, con un resultado algo similar a la tragedia que vimos en el anime. Sin embargo, en este caso **Nina** no es la única víctima de Scar.

Otro cambio realmente importante –hablando del orden de los sucesos– es que los hermanos Elric conocen a **Barry** (el carnicero), hasta que éste ya tiene su cuerpo de armadura. Recordando que en el anime siempre se ve como un asesino inmisericorde, en el manga se redime, primero aliándose con Riza y más tarde sacrificando su vida en la lucha contra Gula, Ira y Envidia.

Hablando de gente que no se muere, el pobre **Dr. Marcoth** se logra quedar pacíficamente en su pueblito hasta el volumen ocho, cuando es inmisericordemente secuestrado por los Homúnculos y es llevado a una celda bajo el Palacio de Gobierno, que es en donde conoce a Scar en el capítulo 54. Su destino final aún no se ha revelado en el manga, pero es seguro que hará algo importante ya que le está contando a Scar la verdad sobre la Guerra en Ishbal.

Toda vez que hablamos de Scar, en el manga éste nunca fue un monje, aunque sí era muy religioso y el hecho de que su hermano tuviera curiosidad por la alquimia del reino vecino de **Xing** –que no existe en el anime– le molestaba bastante. Cuando terminó la guerra y obtuvo su brazo, se dedicó a asesinar a Alquimistas Nacionales sin tener contacto alguno con los pocos sobrevivientes de su cultura. Probablemente el cambio más importante en su historia es uno que afecta también a Roy Mustang y hasta a Winry.

Hablando de ésta última, su presentación en el anime ocurre casi de inmediato gracias a los recuerdos de Ed, pero en el manga debe esperar hasta el volumen tres, para que en el cinco, tras la pelea contra Barry y los hermanos **Slicer**, se mude a Rush City para seguir su aprendizaje. La chica es muy importante para los dos hermanos, pero casi no está con ellos, pues entiende que sus misiones son peligrosas.

**Izumi** –la sensei de los Elric– también sufre cambios, ya que si en el anime se vuelve casi el "deus ex machina" que ayuda a Ed a luchar cuando es necesario, en el manga vive tranquila con su marido, atendiendo la carnicería en Dubilith, y sólo interviene cuando Ed y Al van a buscarla –por supuesto, los golpea inmisericordemente siempre que puede recordarles que lo que hicieron fue una estupidez–.

### NUEVOS AMIGOS

Como buena serie de anime, no sólo fueron agregados capítulos de relleno, sino también varios personajes que en el manga no aparecen ni por asomo.

Para empezar, la linda **Rose**, quien toma un matiz importantísimo en el arco final del anime, en el manga sólo aparece en el primer capítulo y no se le vuelve a ver. Su hijo, por supuesto, tampoco aparece y todo el argumento secundario donde ella es nombrada Santa Madre por Scar es completamente original de la animación.

Los hermanos **Tringham** –los que finjen ser los hermanos Elric y finalmente ayudan a Ed en la batalla final– son también originales del anime, al igual que **Archer**, **Psiren**, **Lyra** y prácticamente todos los Alquimistas que aseguran haber logrado obtener una transmutación humana o la Piedra Filosofal; ya que un punto importantísimo en el manga es que nadie ha logrado una transmutación humana y que la última sólo ha sido creada con éxito por el **Padre de los Homúnculos**.

Otro personaje inventado para el anime es **Dante**, el pasado de **Hohenheim** es un secreto, pero el Padre de los homúnculos es idéntico a él y sus motivos para crear más piedras filosofales es un secreto, pero es poco probable que busque la inmortalidad, ya que aparentemente lo es y es capaz de extraer de sus cuerpos Homúnculos y piedras filosofales a placer.

Algunos personajes del manga no llegaron a aparecer nunca en el anime: **Ling Yao** y **Mei**, príncipes de Xing; **Fu He** y **Lan Fun**, los guardaespaldas del primero; y el segundo Avaricia, ya que todos ellos forman parte del argumento central del manga, que es muy diferente a su otra versión.

## LOS HOMÚNCULOS

Los enemigos de los hermanos Elric, son nada menos que seres humanos creados de forma artificial y no son fáciles de matar. Pero hasta ahí son las similitudes porque, al final, sus historias son bastante diferentes. En el anime son creados cuando alguien intenta una transmutación humana, y sólo pueden ser heridos con parte del cuerpo de la persona que estaban intentado resucitar.

En el manga siguen las órdenes del hombre al que llaman Padre y pueden ser lastimados y asesinados por cualquiera, siempre que dicha persona lo intente suficientes veces. No son creados por transmutación humana, ya que los resultados de ésta mueren al poco tiempo y son enterrados de manera normal. Además, tienen prohibido matar a algunas personas muy importantes: Ed, Al y Roy entre ellas, ya que son sacrificios importantes.

### ENVIDIA

Probablemente es el más importante de todos ya que causa mayores problemas a los Elric y en el anime los une algo más, aunque no está muy claro quién hizo la transmutación. En el manga fue creado por Padre en el país vecino de **Xerxes**, cuando utilizó las vidas de todas las personas del reino para crear una Piedra Filosofal que se encuentra en el interior de Envidia.

Su forma verdadera es una especie de lagarto gigante, con todos los rostros de aquellos muertos como si fueran sus escamas. Odia a todos los seres humanos y aborrece que le digan que es feo, pero si es por sus intereses o los de Padre, puede incluso llegar a ayudar a Ed. Eso sí, mató a Huges cuando se acercó demasiado a la verdad del Füher y fue quien inició la guerra con Ishbal al matar a un niño y se hizo pasar por un Alquimista Nacional.

### LUJURIA

En el anime tiene una triste historia ya que es la antigua novia del hermano de Scar y por ello traiciona a Dante y muere a manos de Ira. En el manga nunca nos enteramos exactamente cómo fue creada, pero muere a manos de Roy después de que ella casi mata a Havok.

### GULA

Por el contrario, en el anime no nos dicen de dónde salió este personaje, pero en el manga vemos cómo surge directamente de Padre y es nada menos que una versión "Pirata" de la Puerta. En su forma verdadera es una boca gigante y todo lo que se traga termina en una dimensión oscura rodeada de sangre. Después de la muerte de Lujuria, su mayor deseo es tragarse a Mustang.

### AVARICIA

De principio, es muy similar en ambas versiones. Si bien en el manga jamás estuvo capturado tras el laboratorio 5, sí tenía quimeras a su servicio y secuestró a Al buscando la vida eterna. Pero mientras que en el anime muere a manos de Ed con ayuda de Dante, en la otra versión es asesinado por Ira y Padre. Una vez que esto ocurre, el último crea a un segundo Avaricia, al injertar una Piedra Filosofal en la sangre de un ser humano. Aquel no tiene los recuerdos del primero, pero parece estar en una guerra constante con la consciencia del humano con el que fue unido.

### IRA

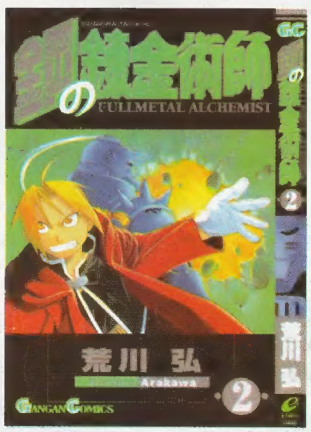
Aquí las cosas se complican, ya que en el anime es el resultado de la transmutación fallida del hijo de Izumi, que de alguna manera obtuvo el brazo y la pierna de Ed. Pero en el manga no es otro que **King Bradley**, otro homúnculo creado al injertar una Piedra Filosofal en la sangre de un ser humano.

### PEREZA

En su versión anime funje como la secretaria de King Bradley y también tiene mucha relación con los Elric, más en el manga sólo ha aparecido de espaldas, pero parece ser un hombre gigantesco, encadenado, con un peinado muy similar al de Envidia.

### ORGULLO

En el anime es King Bradley, pero en el manga aún no ha aparecido más que como una voz tras una puerta bajo el cuartel central.



## LA PIEDRA FILOSOFAL Y LA PUERTA A LA VERDAD

En el anime, **la Piedra Filosofal** tiene tantas formas como los escritores requirieron y la naturaleza exacta de la **Puerta** nunca es completamente explicada, pero termina siendo –aparentemente– un portal a nuestro mundo –cuando no está funcionando como fábrica de Homúnculos–.

En el manga, la primera es el elemento perfecto, que se obtiene tras el sacrificio de múltiples vidas humanas y que al ser empleadas como base para una transmutación humana puede crear un Homúnculo. Sólo ha sido creada con éxito por Padre y tiene un límite de poder, conectado aparentemente a la cantidad de vidas que fueron sacrificadas para crearla.

Sobre la segunda, es bastante sencillo: Es la **Puerta a la Verdad**, y tras ella sólo se encuentra la respuesta al acertijo "Todo es Uno y Uno es Todo". Para abrirla, es necesario sacrificar parte de tu cuerpo y dependiendo de lo que sacrifiques, es el tiempo que la puerta se abrirá, habiendo ahí una silueta humana sin rostro que exige el pago. La figura ante la puerta de Ed, por supuesto, tiene un brazo y una pierna, mientras que frente a la de Al, esperando a que vuelva a abrirse, está el cuerpo humano del más joven de los Elric.

## EL FINAL

Debido a que el manga no ha terminado, el final será completamente diferente a lo que vimos en el anime. Para asegurarse de esto, la misma autora le pidió a los animadores, sin importar qué hicieran con el resto del argumento, no usaran su mismo final –lo cual explica también la cantidad tan grande de cambios en la serie–.

Si bien ambas versiones son igual de válidas, uno no debe olvidar que "honor a quien honor merece", y la historia del manga (al ser la original), es la que resuelve más dudas con respecto a la Piedra Filosofal y a la búsqueda de los hermanos Elric.

© HIROMI ARAKAWA

Por Aurea D. Freniere

# INCOHERENCIAS

## CUANDO LA ALQUIMIA NO LO ES TODO EN LA VIDA

Sin lugar a dudas, *FullMetal Alchemist* ha sido uno de los argumentos más frescos que nos han llegado del lejano Japón. ¿Y cómo no podría serlo, si la búsqueda de los Elric es una historia conmovedora con la que es difícil mantener cierta indiferencia? Al fin y al cabo, a quién no le pasaría por la cabeza resucitar a un ser querido, si se diera la oportunidad ¿no?

Sin embargo, como es costumbre, no podemos negar las metidas de pata que se comenten cuando se llegan a narrar historias como estas y *FullMetal* no es ni por asomo la excepción. Así que sin más preámbulo, vayamos directo a enumerar las deliciosas incoherencias en el universo de los Elric.

### TRANSMÚTATE ESTO...

1.- Cuando los Elric están en medio de la transmutación –al principio de la serie– aparece Roy Mustang. Considerando que él es un adulto entrenado en Alquimia profesionalmente... ¿Por qué no los detuvo?

2.- Y ya que hablamos de adultos, ¿qué onda con la mamá? La señora felicita a sus hijos cuando practican alquimia sin supervisión adulta ¡Por Dios! Así empiezan, primero un caballito y luego un Homúnculo para revivir a la madre. Digo, yo me hubiera preocupado si veo a mis hijos pintar círculos de alquimia en medio del patio. Un niño normal pintaría juegos de avioncito o círculos de stop, ¿o no?

3.- Cuando vagan por el desierto antes de llegar a Lior, Edward menciona que si tuviera un poco de hierba la podría trasformar en pan. Completamente ilógico si me lo preguntan, por que estos dos elementos simplemente no son equivalentes. Si tal es el caso, ¿por qué no convierte la arena en hierba y luego ésta en pan?

4.- ¿Qué me dicen de la voz de Alphonse? ¿Cómo es posible que tenga la de un niño cuando su alma fue trasportada a la armadura? Recordemos que la voz proviene de las cuerdas vocales, cosa de la que Al carece por completo por que no tiene cuerpo –es todo el punto del personaje ¿qué no?–. Sinceramente es irrisorio, sobre todo cuando lo escuchas en español. Parece que Alphonse se tragó a Dexter.

5.- Y ahora que hablamos de transmutaciones, ¿por qué el pastor **Cornello** de Lior puede hacer que las

armaduras caminen? Rompe por completo con las reglas de transmutación. Entiendo que pueda transformar un objeto en una estatua... ¿pero que camine? ¡Ilógico! Y no, la Piedra Filosofal no es un pretexto. Otro misterio más para la ciencia.

6.- Por favor, alguien contésteme esto... ¿por qué cuando le pegan, le disparan –y consideremos que le disparan en un capítulo con una bazuca– y etcéteras a Alphonse, no se le abolla la armadura? ¿Está blindado o qué?

7.- Esto sí no es una incoherencia, pero tengo que preguntar... ¿por qué Winry duerme con una llave de tuercas en su cama? (Uhhh... ¡chica mala!).

8.- Ahora bien, se supone que la transmutación es un tabú entre los alquimistas, o sea, eso simplemente es castigado si lo intentas; sin embargo, en el anime, como que todo el mundo habla de las trasmutaciones como si se tratara de cualquier cosa. Ya me imagino, uno podría empezar una plática con... "pues el otro día estaba pensando en la transmutación humana cuando...".

9.- Cuando secuestran a un alto mandatario del Gobierno, en el mismo tren en el que va Ed, los secuestradores se aparecen en la entrada de un camarote –pequeño, recordemos– y con una metralleta balean sin misericordia al militar que trata de oponérseles. Hasta aquí todo va bien.

Sin embargo, cuando ves el resultado de la balacera, que el militar sólo tiene UNA herida en el hombro y que la persona que estaba atrás de éste (léase el alto mandatario), está sin un rasguño, al igual que su familia (situada a unos centímetros de distancia). ¿Cómo puede ser esto posible? A menos que la escena la dirigiera Quentin Tarantino –recordemos aquella gran escena en *Pulp Fiction* donde le vaciaron tres metralletas a dos personajes en un baño chiquitito y no les pasó nada– esto no tiene sentido.

10.- No entiendo. Cuando hacen los Elric el examen de Alquimia, Roy le dice a Alphonse que no sería bueno que asistiese a la entrevista porque si no, los altos militares sabrán de lo de su transmutación fallida, ¿cierto? La verdad no creo que su presencia en una entrevista despiste a los alquimistas sobre el pasado de los Elric. Cualquier persona con tres dedos de frente sabría que Al trae la armadura porque él es la armadura y no porque es aficionado al cosplay. De cualquier forma, un niño de 14 años, de estatura promedio, no podría llenar ese armatoste ni de chiste...

11.- En fin, no sé ustedes, pero cuando reconstruyeron por completo el restaurante de la mina, esto de la alquimia empezó a sonar como a hacer tamales.

12.- Y ya que estamos en lo absurdo, ¿cómo es posible que Edward escriba en inglés, tenga un apellido inglés –incluyendo a TODOS sus conocidos, por supuesto– viva como todo un Occidental... ¿y coma con palillos en algunos capítulos? Por favor, pónganse de acuerdo ¿sí?

13.-¡Qué alguien me explique esto! ¿Cómo es posible que **Russel** y **Fletcher** se hayan hecho pasar por los Elric –esto para poder formar parte de un experimento que pretendía desarrollar la Piedra Filosofal si no tenían cómo probar sus identidades. Primero, uno podría pensar que la gente que los contrató pediría algún tipo de identificación– de pérdida el reloj de la milicia, el cual ellos no poseían.

Más importante: estos dos impostores carecían de algo MUY importante que hacía a los Elric únicos

como alquimistas y éstas eran las partes de metal. ¿O de dónde pensaba este científico que le venía el sobrenombre de "FullMetal Alchemist"? No lo quiero ni imaginar.

14.- Y siguiendo con los hermanos… no es por quitarles mérito, pero cómo que su solución al agua roja fue todo menos que heroica –con todo y los árboles patrióticos–. En primer lugar, no sólo deforestaron un área que era necesaria para limpiar el aire y etcéteras, sino que después de que las pobres plantas inocentes absorbieron el líquido, se echaron la puntada de desintegrarlos para, según ellos, dar fin, a la enfermedad.

Corríjanme si me equivoco… ¿pero no es más dañino esparcir un virus a través del aire? Digo, al fin y al cabo las partículas pueden viajar kilómetros y kilómetros por el aire y considerando que esas partículas provenían de árboles infectados… mmm, no sé, para mí les salió el tiro por la culata.

15.- Y ya que mencioné a las Piedras Filosofales, ¿qué onda con ellas? En los primeros capítulos del anime te calientan la cabeza con que son algo inalcanzables y difíciles de conseguir. Conforme va pasando el tiempo, todo mundo y su perro posee una. Ya sólo faltaba que Ed llegara a la tienda de la esquina y dijera: "¿Me da una piedra filosofal? ¿Para comer aquí? No, para llevar, por fa"…

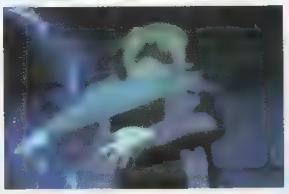
16.-¿Qué pez con la mamá de los Elric y su complejo de Clark Kent? ¿Cómo es posible que no la reconozcan de buenas a primeras? Ni siquiera se ve diferente físicamente… ¡Demonios!

17.-¿Cómo se pudieron robar la pierna de Ed si se supone está conectada a sus nervios? Me refiero a la niña que noquea a Ed y huye con ésta. Perdónenme, pero es ilógico que la niña tome la pierna de Ed fácilmente cuando a Winry y a Pinako les tomó toda una sesión colocársela.

18.-Bueno, ésta no es incoherencia, pero vale la pena mencionarla: **Hugues** sale en todos los capítulos y sin embargo, siempre le dice a Ed: "Hace tiempo que no te veía". Entiendo que entre capítulos pasa tiempo, pero para nosotros, como televidentes, este hecho es para reírse.

19.- Ahora vayamos con **Sciezka**: Es ilógico que una persona que se dedica a leer, y que aprende palabra por palabra lo que está leyendo, diga que realmente no sirve para nada. Sobre todo si tenemos en cuenta que una persona con tal capacidad de memoria, técnicamente podría hacer todo tipo de cosas con tales conocimientos. Es más, podría ser alquimista.

## Y UN POCO MÁS...



25.-¿Y qué onda con las pijamas de los militares? ¡Por Dios! El del Fuhrer era de tulipanes y azul cielo. ¡Noooo!

26.- Y bueno, Edward sigue y sigue siendo traicionado por la mayoría de los militares que conoce. Sinceramente, no entiendo cómo si vas en busca de algo prohibido –la Piedra Filosofal– te pones a hacer partícipe a medio mundo de tus planes, mucho más si estás supuestamente consciente de que los de la milicia no son de fiar. Insisto, un conejo aprende más rápido que Edward.

27.- No me pueden negar que las órdenes que da el Fuhrer durante el problema en el laboratorio 5, son de lo mejor: "Protejan al niño de la trenza y al otro con armadura". Una podría pensar que el comandante de una élite de soldados repartiría informes entre sus hombres acerca de las víctimas, antes de convocar un rescate, ¿no? ( o de perdis se aprendería los nombres).

28.- Me parece irrisorio y por demás ilógico que todo el mundo trate de proteger a Edward o que lo traten como si fuese un niño. OK, es un adolescente, pero la verdad, si querían mantenerlo lejos del peligro, le hubieran prohibido entrar a la milicia hasta que fuera mayor de edad. Punto.

29.- Esto de los Homúnculos queriendo ser humanos, se compara a cuando Pinocho le pidió al Hada Azul que lo convirtiera en niño de verdad. Hasta me los imaginó cantado: "sin hilos yo sé moverme…"

30.-¿Por qué siempre que se descompone Alphonse tiene que arreglarlo Ed a fuerza? ¿Qué no lo puede arreglar alguien más? Digo, la mayoría de los que están ahí son alquimistas, ¿no?

31.- Lo lamento. No puedo dejar de preguntarme: Si la alquimia puede componer cosas rotas y demás, ¿por qué Ed no puede pedir ayuda de un alquimista para que le repare el brazo cada vez que se le rompe? Si fuera cualquier hijo de vecino, sin contacto con esta ciencia, entendería por qué entonces tendría que depender de Winry, ¡pero es un alquimista, rodeado de más alquimistas!.

32.-Lo más padre de toda esta organización gubernamental militarizada es que los hijos del vecino, como **Izumi Curtis**, pueden entrar como "Pedro por su casa" al cuartel de los alquimistas, directo al cuarto de un paciente clave y nadie dice nada –ni siquiera Roy Mustang–. Claro, esto no me sorprende porque al parecer las alarmas tampoco funcionan. Claro, a menos que alguien detone una bomba desde afuera…

33.-Y ya que hablamos de Izumi, ¿cómo le hace para vivir sin órganos internos? Igual es pariente de la mamá de Ritsuko, con eso de que puede vivir sin cerebro.

34.- No me puedo tragar que en un mes una persona se gradúe de alquimista, ¿o qué, es un curso por correspondencia? Ya me imagino el anuncio: "¡No sufra! ¡Aprenda alquimia y mate el tiempo! Comprobado"

36.- Lo mismo va para los malos. ¿Por qué Avaricia le da pelos y señales de cómo puede derrotar a un Homúnculo? ¡Se supone que son enemigos! Estoy inclinada a pensar que todo es parte de un manual que le dan a los malos.

37.- No entiendo por qué cuando Avaricia escapa y Al se queda solo con Maltell dentro de su armadura, no deja que ella siga al primero. En serio, por qué hace lo imposible para evitar que salga de su armadura, mucho más cuando la chica era su secuestradora. Igual, todo es culpa del síndrome de Estocolmo.

38.- Entiendo esto desde el punto del diseño, pero desde el punto de la practicidad no. Es imposible que Tucker, ya siendo quimera, tenga la cabeza volteada con la boca apuntando hacia abajo. En primer lugar no podría ver –todo lo vería al revés– eso sin contar que sufriría una embolia por la acumulación excesiva de sangre al cerebro.

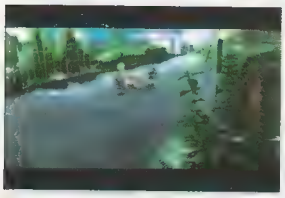
39.- ¿Por qué cuando Alphonse tiene medio cuerpo transmutado y a punto de explotar, hacen todo este experimento complicado para evitarlo? ¿No sería más sencillo que separaran las partes de la armadura que estaban ya oxidadas?

40.-¿Cómo puede correr Scar sin ambos brazos? Simplemente no podría al no haber un punto de equilibrio en su cuerpo.

41.- Y ya para irnos, ¿Cómo es posible que el alma de Ira y la del papá de Ed se estén pudriendo por la constante transmutación de un cuerpo a otro? Una vez más los guionistas se contradicen: El alma, te dicen, es indestructible. Entiendo que el cuerpo en el que está el alma de estos dos personajes se pudra y que se vean obligados a cambiarlo, ¿pero su alma? Si tal fuera el caso, la de Alphonse pasaría por el mismo proceso, lo cual, insisto, no puede ser porque te dejan muy en claro que el alma es algo indestructible.

© ANIPLEX/BONES/SQUARE ENIX

Por Fanny de Laussange



# LOS OVAS

## ACCIÓN, ROMANCE Y MUCHO, MUCHO RELAJO

Los hermanos de Alphonse y Edward Elric han sido víctimas y compañeros de mi niñez y la tuya, que no tuvieron un fortísimo con el "qué pasó ayer" hasta que la serie, la película y hasta el manga. Sin embargo, ¿se imaginan estar esperando durante la celebración por *El Conquistador de Shamballa* a tener la oportunidad de ver un *Alquimista Nacional* y acabar en la miseria?

Muchos dirán que esto es digno de un fanático, pero para sorpresa de más de uno, recientemente aparecieron tres OVAS que, en verdad, valieron la pena. Si bien no son la versión favorita, el episodio Hiromu cuelga y ama la televisión hasta la pared.

¿Pero de qué hablan? Si alguien a nuestro alrededor, ya sea Japón, Estados Unidos, *Fullmetal Alchemist Premium Collection*, la versión extendida de la película *El Conquistador de Shamballa*. Su fecha de lanzamiento fue el 28 de marzo de este año e incluye algunas sorpresas y, por supuesto, los OVAS. Además, su primera edición incluirá una tarjeta dorada limitada, aunque no se especifica si será de colección o formará parte del juego de tarjetas (el cual, por cierto, ya va para su segunda edición).

Hay en total, hasta la fecha, tres bajo el título en general de **Hagaren OVA**: *Hagen Kids* o *Kodomohen; Gokurousama*, que se traduce como "Buen trabajo, equipo" y *State Alchemists vs. Seven Homunculi*, que está ligado con un pequeño fragmento que se conoce como *El Fuhrer*.

### HAGEN KIDS

Es el más conmovedor de los tres, y cierra con broche de oro las aventuras de los hermanos Elric, tanto en el anime como en la película. Primero vemos cómo tres pequeños rubios van corriendo por una colina con un cielo azul encima de ellos, dos varones y una linda niña que actúa muy temerosa. A lo lejos se ve una ciudad muy moderna, totalmente diferente al ambiente que nos acostumbraron en la película y en la animación.

En la ciudad, los tres niños se encuentran desde a pancarta de una película en estreno –¿adivinen cuál es?– hasta a un grupo de pequeños que se divierten jugando con tarjetas. Después de una que otra peripecia, que terminan haciendo que la niña se la pase llorando todo el camino, llegan a su destino, un moderno y sencillo edificio departamental.

La razón es porque van a visitar a su abuelo, ¿o bisabuelo o tatarabuelo? Y hasta llevan un regalo de parte de su abuelo Alphonse; lo demás, así como la identidad de estos niños y el hombre que buscan, ya se lo han de imaginar.

Debido a la calidad de animación y por la nostalgia, se merece **cuatro círculos de transmutación** (pudo haber sido más, pero apenas dura cuatro minutos).

### GOKUROUSAMA

Este es uno de los OVAS más populares y difundidos entre los fans, ya que es bastante divertido y curioso pues los personajes aparecen en súper deformed o chibi.

La filmación de *El Conquistador de Shambala* terminó, los extras, la mayoría las armaduras que luchan durante la misma, platican entre sí sobre sus actuaciones, las decisiones del director y hasta se preguntan por qué la teniente **Riza Hawkeye** no salió tanto, siendo que es la más popular. Ella los escucha con una maliciosa y hasta temible sonrisa, mientras un desconcertado Mustang la observa.

El grupo de actores se reúne en una pequeña pagoda, rostros conocidos aparecen actuando como ya los conocemos: **Hughes** recalcando lo linda que se ha vuelto su hija; Armstrong muestra lo fuerte que está y hace competencias de músculos con uno de los subordinados de Mustang, y así todos, mientras beben y comen felices. A un lado, los famosos hermanos Elric presencian cada una de sus acciones, sin que Alphonse tenga que aparecer como armadura.

De pronto, la fiesta es interrumpida con la llegada del dragón verde y de éste surge **Envidia**... tan encantador –o kawaii o bien yaoi, como prefieran– y el resto de los invitados se emocionan cuando le reclama a Ed que "le dolió" cuando lo golpeó. Sin embargo, ésta no es la única sorpresa, dos personajes que no aparecieron en la película reclaman no haber sido invitados, hasta que alguien se los come –literalmente–, Riza incita a los demás a contar los secretos tras bastidores y así una serie de ocurrencias de lo más jocosas.

Aunque es una animación muy breve (dura seis minutos), para aquellos que no se perdieron ningún detalle del anime y la película, se reirán a carcajadas un buen rato, además que todos los personajes, sin excepción, se ven adorables en esa forma (Envidia se lleva las palmas, sin duda).

Por esto, se hace acreedor de la máxima calificación: **Cinco círculos de transmutación**.

### STATE ALCHEMISTS VS. SEVEN HOMUNCULI

Se traduce como "los Alquimistas Nacionales contra los siete Homúnculos", siendo el más largo de todos (de diez minutos) y que trata, hasta cierto punto, que el espectador se sienta parte de la acción, con una aventura realmente digna de la serie animada.

Todo inicia cuando **King Bradley** le da la bienvenida a los nuevos Alquimistas Nacionales y les da las indicaciones pertinentes de cómo deben actuar y sobre sus nuevas obligaciones. Acto seguido, son trasladados a la barranca de Mustang, en compañía de todos sus subordinados, y los "novatos" que reciben su primera misión: Acaban de encontrar la supuesta guarida de las criaturas conocidas como Homúnculos y han decidido atacarlos.

De entre los nuevos, hay uno que aparentemente destaca de los demás, por lo que el Alquimista de las Llamas se le aproxima y le hace entrega de un anillo para que logre transmutar sin necesidad de crear círculos.

Ya en camino, Mustang platica con su gente y uno de ellos menciona que, según sus informes, los Homúnculos tienen como rehenes a dos personajes principales, pero al coronel parece no importarle demasiado, no porque se trata del Alquimista de Acero y su inseparable hermano Al.

Los dos se encuentran a merced de Avaricia, Ed cuelga del techo, Al está amarrado y a su lado está... ¡Winry! Así es, este temible Homúnculo la capturó para chantajearlos y ahora busca que el Alquimista de Acero logre transmutar su alma a una armadura para así vivir eternamente, sin necesidad de comer, cansarse y mucho menos sufrir.

Este último comentario hace enfadar al rubio y logra liberarse, para luego darle una tremenda paliza a Avaricia. Pero todo resulta que fue una trampa y que Winry es en realidad Ira, así que los hermanos van corriendo en su busca. Por su parte, Orgullo reúne al resto de los Homúnculos y les informa que el momento ha llegado, así que los envía a la lucha.

Los militares llegan al escondite y de inmediato tienen que enfrentar los ataques de estos seres. La lucha es muy pareja, pero pronto llegan refuerzos, desde el poderoso Armstrong, hasta el temible Alquimista Carmesí y el robot Archer. Sin embargo, los Homúnculos no están dispuestos a dejarse vencer, ¿quién podrá salvarlos?

Aunque es una aventura llena de acción y permite al espectador sentirse parte de la misma por ser precisamente el alquimista novato, nuestra calificación es: **Tres círculos de transmutación**.

### EXTRAS

De acuerdo a nuestra información, existe un cuarto OVA titulado *Jissha-hen/Live Action*, en el que aparentemente Al –como armadura– anda buscando a su hermano por Japón y llega hasta las instalaciones de los estudio **BONES** –quienes realizaron el anime– pero hasta la fecha no hemos podido verlo.

También está *FMA: Reflections*, OVA que en realidad es un bonito copy paste de toda la serie. Además, en la red existen varios rumores de que tal vez aparezca uno nuevo más revelador, pero hasta la fecha no hay ninguna confirmación.

Si eres un verdadero fan de *FullMetal Alchemist*, lo más seguro es que ya debes tenerlos. Y si no, ¿qué estás esperando?

© ANIPLEX/BONES/SQUARE ENIX

Por Aurea D. Freniere

# ALQUIMIA

## ¿CIENCIA O SUPERSTICIÓN?

Después de que *FullMetal Alchemist* llamara la atención de todos los seguidores del manga y el anime, no pasó mucho tiempo antes de que la gente comenzara a preguntarse sobre la base de esta historia: la Alquimia. ¿Es verídico que para realizarla se necesita un círculo de transmutación? ¿Existen los Homúnculos? ¿De verdad es posible transmutar algo?

En sí, todos queremos saber si en realidad la Alquimia puede realizar todas estas cosas o si en realidad la habilidad como tal sigue vigente hasta nuestros días. Por supuesto, al tener en nuestras manos la oportunidad de hacer un especial sobre la serie, no podíamos pasar por alto investigar sobre el tema y he aquí lo que encontramos.

De antemano les advertimos que esta investigación está sumamente resumida dado que esta rama es por demás extensa y nos habría sido imposible describir todo lo que envuelve la misma con pelos y señales. Aún así esperamos que esta explicación les sirva de guía para poder disfrutar aún más la serie.

### EL CONCEPTO DE ALQUIMIA

Empecemos por el significado.

La palabra Alquimia proviene del árabe **Alkimiya**, que significa simplemente la unión de dos partes. Evidentemente, la palabra Kimiya, considerando que el Al es mero sufijo, posee otros significados. En persa, **Kimia** significa oro, mientras que **Khemia**, en egipcio, significa transmutación.

Ahora bien, generalmente cuando escuchamos la palabra Alquimia nos remitimos a tipos medianamente locos, tratando de convertir el plomo en oro, ¿cierto? O en su defecto a "la Piedra Filosofal".

Sin embargo, aunque estos preceptos sí formaron parte de la búsqueda de los alquimistas en un momento dado (más específicamente en la Edad Media), ésta disciplina se remonta años atrás. De hecho, las primeras apariciones de este arte se encuentran relacionadas con la **Astrología**, una rama que es mucho más vieja que la misma Alquimia y de la que ésta formaba parte en sus inicios. En un principio, ambas disciplinas tenían

como objetivo enumerar todos los lazos que unían al hombre con el cosmos para poder utilizar esto en beneficio propio.

Así, la Astrología se encargaba de investigar todo lo relacionado al cosmos y de cómo éste podría afectar al hombre; y la Alquimia, a su vez, como investigaba todo lo relacionado al hombre y a su interacción con la naturaleza.

Todo esto, por supuesto, perseguía un ideal, pues las personas dedicadas al estudio de estas relaciones creían que todo lo que pasaba en la Tierra y en el cielo manifestaba la "voluntad" del Creador, y que si ésta era comprendida de manera correcta, podría de alguna forma revelar las intenciones o propósitos de éste.

Evidentemente, al correr de los milenios –cuatro para ser exactos– la Alquimia comenzó a relacionarse con otras doctrinas filosóficas, tales como el **Taoísmo** y a separarse un poco más de la Astrología, y fue hasta el siglo XII que la Alquimia fue nombrada como tal. En Occidente, esta disciplina prontamente desarrolló su propio sistema filosófico, manteniéndose separada de las religiones de la época, a tal grado que es imposible definir si la religión ha influido de alguna u otra manera a ésta o viceversa.

A su vez, la Alquimia de Occidente también está conectada con otras disciplinas antiguas: La **Metalurgia** y la **Hermética**, enseñanzas filosóficas basadas de un alquimista conocido como Hermes Trismegistus; y también con una secta llamada Rosacruz. Menciono esto porque gracias a la interacción de estas disciplinas se promovió la creación de la Química (ciencia que más tarde substituiría a la Alquimia).

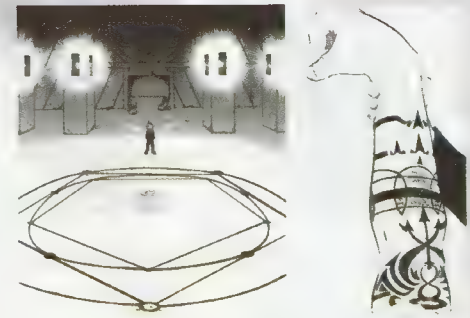
De hecho, la Alquimia como tal fue considerada, en su época más fuerte, como una protociencia. Un ensayo de disciplina que proporcionaba al hombre la manera de entender la composición de las cosas mediante la descomposición de las mismas. Lo que, por supuesto, les valió a muchos practicantes el sobrenombre de "locos" o charlatanes, y en algunos casos, hasta de herejes.

Sin embargo, esto era mentira, ya que la mayoría de los practicantes eran estudiosos serios, que fueron los primeros en entender los procesos químicos y la transformación de la materia por medio de sus experimentos.

De cualquier modo, la Alquimia tenía como objetivo mejorar la calidad de vida del hombre, de manera espiritual o terrenal. De ahí que la palabra **"transmutación"** sea utilizada como concepto clave en este arte. Ya sea de manera simple (como pasar de un estado enfermizo a uno sano), o de manera compleja (como obtener riqueza material o inclusive inmortalidad); de una forma u otra, siempre buscó mejoras en la vida del hombre.

Evidentemente y dependiendo de la época, esta disciplina se vio tocada por diversos factores como la religión, especialmente en la Edad Media, donde el arte, la pseudociencia y en sí la vida político-social giraban alrededor de Dios. Fue precisamente en esta época que se intentaron crear artefactos como la Piedra Filosofal y la "panacea" (un elemento que supondría curar las enfermedades de por vida). Ambos artefactos perseguían la perfección carnal como espiritual.

Hubo pocos alquimistas que trataron de mantener estos dos conceptos separados, como **Nicholas Flammel** o **Bacon**. Sin embargo, fuese una herejía o no, esta práctica proporcionaba a los alquimistas una manera de comprender el mundo a través de un velo racional, cosa que era algo bueno considerando que la mayoría de sus estudiosos eran clérigos, ya que ellos eran los únicos que tenían acceso a libros y aparte sabían leer.



## ALQUIMIA MODERNA

A pesar de que la Alquimia proporcionaba datos comprobables, seguía siendo una fuente para especulaciones metafísicas, lo que dividió a los practicantes en dos. Por un lado, existía la persecución de autoridades lo que obligaba a los alquimistas a escribir sus recetas, así como los resultados de experimentos en clave, lo que a ojos de curiosos parecían ingredientes de recetas mágicas. De estos códigos provienen los círculos de transmutación, que eran simples diagramas que contenían enseñanzas o resultados de experimentos que en conjunto, proporcionaban una reacción, ya sea de descomposición o de una unión. Aunque algunas personas opinan que las metas "espirituales" de la Alquimia eran el verdadero objetivo de esta práctica, algunos las ven como pérdida de tiempo, poniendo a la Química como único resultado valioso de este arte.

Sea como sea, la Alquimia como tal terminó, perdiendo el debate en el siglo XVIII, cuando los métodos científicos comenzaron a ser favoritos y las supersticiones o "sabiduría antigua" fueron tomadas como juegos de niños. Aunque volteemos atrás y veamos esta ciencia como superchería o como simple folklor, lo cierto es que le debemos muchísimo. Y no sólo por la Química, sino también por la **Medicina** (creada esta última a partir de la Alquimia de Parascelso), y sus múltiples razonamientos sobre el funcionamiento del cuerpo humano. Muchos de los aparatos utilizados para la creación de medicamentos fueron fabricados a partir de los que los alquimistas utilizaron para realizar sus experimentos. Cosméticos y otros productos también fueron creados con los mismos principios.

La serie de *FullMetal Alchemist*, si bien utiliza libremente los conceptos de la Alquimia, se mantiene leal a la búsqueda espiritual que planteaba esta ciencia desde un principio. Aún hoy en día la frase "todo tiene un precio" nos remite a esa ciencia oscura, un principio que es fácil de olvidar cuando uno está inmerso en la vida moderna.

Lo cierto es que "el equilibrio" y "los Estados Equivalentes" son algo que el hombre necesita para vivir: Equilibrio para conseguir la transmutación o la perfección. Pensemos un poco en ello.

© ANIPLEX/BONES/SQUARE ENIX

Por Adalisa Zarate

# FANÁTICOS DE ACERO

## EL FANDOM DE FULLMETAL ALCHEMIST

Para que una serie logre ser exitosa necesita por fuerza tener fans, y entre más gente la siga con gusto, más durará en la lista del Top Ten. Y a la larga lista de series adoradas por los seguidores alrededor del mundo, tenemos por supuesto al tema de este especial: **FullMetal Alchemist**. Pero, curiosamente, los fans de esta serie se ven bastante divididos en gustos, géneros y hasta sobre la misma serie.

### ANIME VS. MANGA: ¿QUIÉN TIENE RAZÓN?

Para aquellos fanáticos que conocieron a los hermanos Elric por medio del anime, esta versión de la historia, con todo y su final trágico, es la válida y la que se debe seguir sin dudar a la hora de escribir fics, crear fanart y doujinshis.

Desafortunadamente, la cantidad tan grande de diferencias entre el anime y el manga causa ciertas fricciones entre las diferentes fracciones de fans, al grado que en diversas comunidades de Internet se aclara desde un principio si son fans de una o de otra para evitar pleitos (aunque, claro, eso no los evita del todo). Dentro de esos pleitos está, por supuesto, el pensar si Ed logró o no regresarle el cuerpo a Al –ya que en el manga aún no lo logra–; si Roy perdió o no un ojo, el origen de los Homúnculos y la apariencia de Ira, aunque posiblemente el mayor de todos sea exactamente el que se encuentra detrás o junto a la Puerta.

Por supuesto, lo único que le podemos decir a los aspirantes a escribir fics es que elijan una versión y se mantengan en ella. Ambas son canon y correctas, pero si escriben un fic sobre, digamos, **Ling de Xian**, no vayan a hacerlo pelear con el pequeño niño Ira (a menos que no les importe ser atacados por los miembros más militantes de ambas facciones del fandom).

### ROMANCES Y COMBINACIONES PARA TODOS SABORES

Las dos parejas más populares y oficiales de la serie son, sin lugar a dudas: **Ed/Winry** y **Roy/Riza**, por lo que aquellos que no sean fans del yaoi, pueden encontrar historias y doujinshis a montón de ambos.

Escarbándole un poquito aparecen otras parejas, como **Ed/Riza** –¿a que esa no se la esperaban?–; **Ed/Lujuria** –que en el anime tiene algo de sentido–, **Denny Brosh con Maria Ross** –otra pareja oficial en el anime–; **Ed y Rose**, **Rose y Envidia** –la chica tiene pegue–; Izumi y su marido, Sieg, **Al y Martel**, y finalmente, **Hohenhiem y Trisha** –aunque, sopresivamente, de éstas hay pocas comparadas con todas las demás–.

Hay otras parejas het que los fans siguen, pero estas son las más populares, y claro, dentro de éstas puede uno encontrar desde las historias más tiernas del planeta hasta el hentai más pervertido imaginable.

El fandom yaoi de *FullMetal Alchemist*, por otro lado, da la impresión de ser mucho más numeroso, pese a que ni en el manga ni en el anime hay algún indicio de un personaje con esas tendencias y los parejas oficiales son todas heterosexuales. Ya entrados en detalles, tanto en forma de fanart, fanfics como doujinshi, la pareja más popular yaoi que uno puede encontrar es sin lugar a dudas, **Roy/Ed**, seguido muy de cerca de la más controversial: Ed/Al, pareja a la que los fanáticos occidentales han denominado **Elricest** (y les dejo de tarea el porqué).

Todas las demás parejas yaoi son secundarias a éstas, aunque a veces uno puede encontrar un Ed/Envidia, o un Roy/Hugues escarbando un poquito, y perdidas en el espacio está todo lo demás (hay una ley de Internet por ahí que reza que si alguien lo piensa, segurito ya alguien lo escribió, dibujó y subió a una página especializada).

En el caso del yuri, las opciones son mucho menores. Uno encuentra: Winry/Sheska, Winry/Riza, Winry/Rose y Riza/Ross. Esto puede ser porque, por un lado, los escritores de hentai sólo buscan "chicas" y detalles como caracterización, las situaciones y las posibilidades son más bien secundarias; y por el otro, quienes los que escriben yuri sin hentai necesitan algo más que sólo saber que los personajes son mujeres, y ni en el manga ni en el anime hay una gran cantidad de chicas para trabajar con ellas.

En el fandom occidental, además, hay una gran tradición por escribir crossovers, juntando a *FullMetal Alchemist* con otras series. En esta categoría, las dos más comúnes para juntar a los hermanos Elric son *Naruto* y *Harry Potter*, ésta última usando el fabuloso recurso de la Puerta, pese a ciertas limitaciones que la misma historia pondría para lograr dicha unión de mundos.

## DERECHO DE ANTIGÜEDAD

Como en todo fandom de anime y manga, la mayor división posible es la que se da entre los fans que conocen la serie desde que fue anunciada en Japón y los que sólo la conocieron cuando fue distribuida oficialmente en su país.

Estas divisiones no tendrían ninguna importancia, pero algunos fanáticos muy extremos las llevan a longintudes bastante extrañas, como la insistencia de llamar a Ed **"Edo"** y a Al **"Aru"** por la pronunciación japonesa de Ed y Al.

Pero el más curioso, sin duda, es el nombre "fanom" de Ira en el anime, ya que por alguna razón, los fans japoneses decidieron llamarlo **"Moofy"** en su primera aparición, mientras que algunos fans americanos, molestos con el nombrecito, prefirieron decirle **Jonás**. El primero viene de una contracción de "Mistery Boy" como era conocido originalmente. (¿De dónde salió Jonás? Esa es una muy buena pregunta).

Y entre "si son peras o son manzanas", muchos bytes de discusión han sido escritos al respecto del tema. Lo más curioso es que ninguno de los dos nombres es oficial, ya que Ira sólo es llamado así durante el anime.

## LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Pero donde todo fandom tiene divisiones, también tiene puntos de unión que hacen que uno pueda llamar "fandom" al grupo de fans, pues aparte de las discusiones, el de *FullMetal Alchemist* está realmente unido.

Los sitios web de la serie, desde shrines hasta fanlistings, están bastante completos y basta tener un poco de tiempo en un buscador (para poder encontrar toda la información posible de la serie), casi todos los sitios tienen espacio para la convivencia y la participación de otros fanáticos.

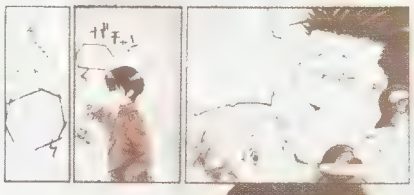
Videos, revistas, traducciones, fanfics, doujinshis, foros de discusión y comunidades de livejournal están a la disposición del público y las noticias corren tan rápido que prácticamente los fanáticos occidentales están tan al día como los fanáticos japoneses, con tan sólo unas semanas de diferencia en el manga.

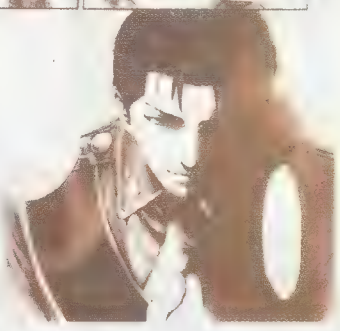
Con la cantidad de personas involucradas directamente en el fandom, los rumores corren bastante rápido –como fue el caso del "manga" de la película, que no era otra cosa más que el anime-cómic–, pero al mismo tiempo son fáciles de refutar y no se extienden demasiado alrededor del mundo, como ha ocurrido con otros mangas más populares que *FullMetal Alchemist*. Algunos recordarán el rumor original de la saga contra Zeus de *Los Caballeros del Zodiaco* y la famosísima temporada extra de *Sailor Moon*, ***Sailor Moon.***

Probablemente, el caso más curioso del fandom es el juego para PC: *Full Metal Alchemist Bluebird's Illusion*, creado por un grupo de fans llamado **Ocean X**, en Hong Kong. Sólo existen cien copias originales del juego, por lo que cuesta bastante dinero cuando llega a aparecer en Internet. El juego incluye una entrada animada, donde vemos a Ed con el uniforme azul de los Alquimistas Nacionales, y a Al con su cuerpo real.

Basado en el manga **Bluebird's Illusion**, es un RPG y tiene varios finales, siendo uno de ellos, una versión muy particular del Homúnculo Orgullo: Ed mismo. Debido a que este concepto se volvió muy popular, es bastante fácil encontrar fanart de Ed, vestido de manera similar a Envidia y un tatuaje de Homúnculo en el hombro derecho.

En un principio esto causó confusión entre algunos fans que creían que en el manga, el alquimista terminaría así, pero como el juego es un trabajo de fans por amor a la serie, es prácticamente seguro que no pasará esto. El juego podría ser clasificado como yaoi, debido a que por lo menos, en uno de los finales sí parece uno de shonen-ai, pero los creadores lo enlistan como para todas las edades.





## COSPLAY

Uno no puede hablar del fandom de una serie sin hablar del cosplay, y en el caso de *FMA*, ¡hasta sitio especializado tiene! Por supuesto, los disfraces más comúnes son **Ed**, **Winry** y **Roy**, con Al en desventaja debido a lo complicado que es realizar su armadura, la mayoría de los cosplayers prefieren irse con la versión de la película, pero sí han habido valientes que se lanzan a la versión metálica.

Debido a que el fandom atrajo a muchas mujeres, es bastante normal en Occidente ver crossplay, chicas vestidas como Ed, Al y Roy (hasta donde sabemos, ningún hombre se ha animado a hacer a Winry o a Riza).

Por Goji y Angel Princess

# TOP TEN

## LAS BELLEZAS Y LOS GALANES DE FMA

¿No les ha pasado que cuando ven una serie de anime, solamente se fijan ya sea en las lindas o exuberantes chicas, o en los galanes atractivos? Pero cuando se trata de *FullMetal Alchemist* podemos decir que esta situación es pareja, así que disfruten de este Top Ten dedicado tanto a chicas como a chicos.

**INICIA LA PASARELA...**

**Winry Rockbell**
Encabezando al grupo de las chicas, tenemos a esta sexy mecánica, un verdadero bombón en todos los aspectos. No sólo hablando en lo físico, ya que en varias ocasiones tuvimos la oportunidad de verla luciendo desde una minifalda, un vestido largo, hasta un topless, sino que resulta ser tan adorable, que bien puede emocionarse al ver una pieza mecánica, como llorar al descubrir lo que Edward grabó dentro de su reloj.

**Lujuria**
Por supuesto, no podíamos olvidarnos de esta hermosa Homúnculo, con un cuerpo de tentación y cara... la verdad es que también posee un bello rostro, incluso cuando era humana. Con ese traje entallado negro y ese generoso escote donde se asoma su símbolo de Homúnculo, hace que uno desee realizar uno que otro "pecadillo" a su lado.

**Riza Hawkeye**
La verdad es que al verla, uno podría jurar que es la hermana mayor de Winry o su versión adulta, porque ambas se parecen, incluso cuando éstas se preocupan tanto por la persona que más les importa. Aunque por lo general siempre tiene recogido el cabello, lo que le da un aire más adusto, se ve adorable con el cabello suelto y cuando sonríe, te dan ganas de darle unos buenos zapes al baboso de Mustang, por no darse cuenta de la belleza que tiene a su lado.

**Rose**
Salvo los capítulos en que aparece como si fuera a una pastorela de primaria, esta morenaza de fuego también es un deleite a la vista masculina. Con su mechón rosa, su cuerpo perfecto y la fuerza que demuestra al enfrentarse a los soldados, nos hace darnos cuenta de porqué cierta mujer se interesó en ella y porqué los hermanos Elric le tuvieron tanto cariño.

**Izumi Curtis**
Para quienes gustan de las "maduritas" tenemos a la maestra de los Elric, una mujer que además de ser increíblemente fuerte, capaz de taclear limpiamente a Alphonse en armadura, posee un alma bondadosa y unas garras de acero. Eso y que además sabe lucir bien su físico con el modelito que siempre trae puesto. A ver chavos, ¿no les gustaría tener unas "clases privadas" con ella? Ups, se me olvidaba, ya está casada.

**Martel**
Seguramente recordarán a esta chava como la quimera, que alguna vez fue soldado, que se unió a Avaricia y estuvo involucrada en el secuestro de Al. Aunque tiene todo el físico del tipo de Demi Moore en *G.I. Jane*, fue lo bastante guapa como para que Alphonse no sólo decidiera protegerla después de lo que hizo –¿síndrome de Estocolmo, tal vez?–, sino que hasta dejó que entrara dentro de la armadura... ¿Qué habrá hecho ahí dentro, jumm?

**Katherine Armstrong**
Aunque esta adorable niña apenas salió durante unos minutos, tiene todo para entrar a este Top Ten. Basta recordar las palabras del teniente Havock cuando la conoció: "quitando la fuerza absurda, su apariencia, estilo, estatus y fuerza, ¡es pura perfección!" Lástima que viniera de una familia tan peculiar y que tuviera "esos gustitos".

**Pereza**
La segunda mujer entre los Homúnculos, su nombre es Juliet Douglas y actúa como secretaria del Fuhrer, además de ser... bueno, ya saben. Aunque por lo general la vimos con su traje sastre, cuando usó ese vestido negro entallado a la "Lujuria"... ¿y luego preguntan por qué uno tiene pensamientos tan pecadores?

**Psiren**
Otra chica de one shoot dentro del anime, ¡Pero vaya que causó revuelo! Ni los hermanos Elric se habían peleado tanto por Winry como fue con esta sexy ladrona, a la que no le importaba siquiera enseñar su escote a unos niños como Ed y Al, siendo el último el más impresionado y cegado.

**Sheska**
De acuerdo, tal vez no sea una belleza como las anteriores, pero era linda, además de que no debemos olvidar que el físico no lo es todo, y que alguien que tenga tal memoria como para transcribir libros e informes, no siempre se ve... ¿cómo, yo diciendo eso? Les juro que sólo tomé un poco de tepache y... ups.

**AHORA LLEGAN LOS CHICOS...**

**Roy Mustang**
Bueno, ahora nos toca a las chicas y empecemos nada más y nada menos con este Coronel tan guapo y encantador. Aunque tal vez no sea el clásico bishonen, su cinismo y su humor malicioso, acompañados de su valor innato y la sensibilidad que demuestra a momentos, lo hace sencillamente difícil de olvidar. Y el uniforme militar también ayuda mucho.

**Edward Elric**
Dicen que lo mejor llega en paquetes pequeños, y en este caso tenemos al "poderoso" alquimista de acero, valiente, temperamental, pero, eso sí, siempre preocupado por su hermano mayor. Aunque hace berrinches y demás, vaya que tiene pegue entre las fans, y si no ganó el primer lugar fue... digamos que aquí el tamaño sí importó, un poquito.

**Alphonse Elric**
Menos temperamental que su hermano mayor, sensible y tierno, sin duda es el chico ideal, el novio que sabemos se preocupará por su chica y la llenará de obsequios, además de que le gustan los gatos. Su único inconveniente... bueno, la mayor parte del tiempo lo vimos como armadura, pero cuando recupera su cuerpo en la película, bien podemos decir que, con él, la genética fue justa.

**Maes Hughes**
¿Qué podemos decir de este fiel esposo, cariñoso padre, al grado de llevar siempre fotos de su hija, y valeroso soldado, además de inigualable amigo? Aunque no tiene una cara 100% "bonita" y hasta tiene barba a medias –al estilo Kaji– también tiene muchas fans que lloraron cuando salió de la serie.

**Envidia**
A pesar de que se supone que esa no es su forma verdadera, ya que tiene la capacidad de cambiar cuanto le plazca, este joven Homúnculo también ha despertado suspiros entre las fans, ya que, al igual que Ed, tiene cara bonita, aunque sea muy malo. La verdad es que yo me quedo con su verdadero aspecto.

**Alexander Louis Armstrong**
Este fortachón, que no le molesta mostrar sus fuertes pectorales y que se considera un digno miembro de su familia, que por generaciones ha estado dentro de la milicia, es "sencillito y carismático", al grado que siempre está rodeado de lucecitas y hasta lo ha imitado uno de los subordinados de Mustang. Tal vez no tenga cara bonita, pero debajo de esos músculos, existe un alma sensible y hasta poeta.

**Scar**
Uno de los "villanos" dentro de la historia, el autonombrado "Enviado de Dios" nos hizo odiarlo cuando mató a Nina y las veces cuando peleó contra los Elric, pero no por ello debemos dejar de aceptar que posee un físico y hasta un rostro que nos quitan el aliento, aunque tenga una gran cicatriz en la cara; pero por ahí dicen que a las chicas les gustan las cicatrices, ¿será?

**Rusell Tringham**
Recordarán a este chico como el joven alquimista que se hizo pasar, junto con su hermano Fletcher, por los Alquimistas de Acero (todo por una buena causa). Con ese peinadito que le cubre medio rostro con su flequillo, su sonrisa maliciosa y su buen corazón, debemos reconocer que tiene lo suyo y tal vez sea uno de los rostros más bonitos de la serie. Lástima que apenas salió en unos cuantos capítulos.

**Hohenheim**
Como en el caso de Izumi, para aquellas que les gustan los maduritos tenemos al papá de Ed y Al, cuya labia puso nerviosa incluso a la teniente Ross y que se presume fue todo un conquistador, hasta que conoció a Trisha y sentó cabeza. Salvo por el hecho de que su cuerpo se está descomponiendo, no me negarán que esas escenas privadas con su esposa las hicieron temblar.

**Jean Havoc**
De entre los subordinados de Mustang, este joven fumador es uno de los menos "pior", al grado que mereció un pequeño espacio cuando quiso conquistar a la hermanita de Armstrong. Vamos, no me negarán que un hombre que busca a una chica interesante, bonita y con personalidad, es un buen partido.

FULLMETAL ALCHEMIST

Por Chiyo

# PAREJAS: CUANDO EL AMOR DERRITE AL METAL

**FullMetal Alchemist** es una serie, tanto en su versión en anime como en manga, llena de acción y misterio, pero sobre todo, nos muestra la gran hermandad que existe entre dos hermanos que se apoyan y se quieren. Sin embargo, no podemos dejar de mencionar el elemento romance.

Si bien éste no es tan evidente como en otras animaciones semiépicas como *La Visión de Escaflowne*, por ejemplo, los fans, y tal vez más las fanáticas, se han dado cuenta de aquellás miraditas, aquellas palabras y hasta esos gestos que tal personaje dirigió a otro u otra y que nos hizo soñar y hasta preguntar por qué no hubo siquiera un besito.

Por todo ello, vamos a dedicar este pequeño espacio para soñar un poquito y hasta para recordar a las parejas "oficiales", como las que nos hubiera gustado ver. ¿Listos mis queridos pupilos?

## LAS "OFICIALES"

### WINRY Y EDWARD

Aunque ella tal vez sea más alta que él, juntos forman una pareja especial, son jóvenes, se parecen, se conocen desde niños y hasta Ed y su hermano alguna vez se pelearon para decidir quién de los dos se casaría con ella. Sin embargo, es evidente que esta rubia ya se había decidido por uno, y es que es simplemente evidente cómo se preocupa por Ed y lo triste que se quedó cuando partió. Por parte de él, no podemos olvidar que es uno de los nombres que repite constantemente mientras duerme, durante la película. Lo malo aquí es que son demasiado jóvenes para estar juntos, y tal vez el destino no se los permita.

### RIZA Y ROY

A diferencia de la pareja anterior, aquí tenemos a dos militares adultos que saben perfectamente lo que quieren. O al menos así se nota en Riza, ya sea por la manera en la que protege a su Coronel o por aquella especial plática que mantiene con Winry en el tren y éste le confiesa que entró a la milicia para proteger a alguien.

Ahora que por el lado de Mustang, si bien es un Don Juan de primera –recuerden que le voló la novia a Havoc– y que justo al final de la serie, lo dijo todo.

**HUGHES Y GLACIER**
Bueno, aquí estamos hablando de un matrimonio hecho y derecho, que desde antes del nacimiento de su hija se notaba a leguas que eran felices, aunque se comenzó a vislumbrar un futuro predecible y trágico. Sin embargo, durante la película *El Conquistador de Shambala*, nos emocionan al verlo de vuelta, claro que ahí está en ellos si van a poder ser ese matrimonio feliz que nos conquistó en la serie. Yo creo que sí.

**MARÍA Y DENNY**
Por si ya no se acuerdan de ellos, María es la teniente que cuida a Ed y Al como si fueran sus hijos, después de que Armstrong los manda a ella y a Denny a cuidarlos como guardaespaldas en su lugar después de volver a Ciudad Central. Denny, a su vez, es el joven rubio que siempre está con ella y es el que denota sus sentimientos hacia su compañera ¿o acaso no vieron cómo se puso dramático cuando María se puso toda roja, mientras Hohenheim le decía frases románticas? En el caso de ella, no se pudo apreciar que correspondiera a su compañero, pero el hecho de que siguieran juntos bastó para sus fans.

**HOHENHEIM Y TRISHA**
Por lo que nos dejaron entrever antes las imágenes de los recuerdos de Hohenheim, su noviazgo fue de lo más romántico, y si el alquimista era tan galán como se insinuaba, no es raro que la campesina Trisha se enamorara tanto de él. Sobre su breve matrimonio, se nota que también fue feliz y apasionado, y que él no dejó nunca de amarla, como ella a él tampoco.

**IZUMI Y SIG**
Otro matrimonio ya establecido, pero sin duda es el más llamativo de toda la serie, no sólo porque son muy diferentes, ella es una mujer fuerte, una alquimista con nociones de karate, punto; y él un fortachón que a leguas se nota que la idolatra y que si ella le ordenara que se lanzara de un puente, lo haría. Pero lo más especial entre los dos es el hecho de que al ver que no podían ser padres, Izumi llegaría a cometer el peor de los errores (que le costó la vida), si bien su esposo estaba dispuesto a seguir a su lado a pesar de ello. ¿Acaso no es eso un amor verdadero?

**LAS "Y SI HUBIERA..."**

**WINRY Y ALPHONSE**
Muchos fans del adorable Al le apostaron a esta relación, ya que a diferencia de Ed, es más sensible y hasta recordarán que alguna vez dijo, medio en broma, medio en serio, que quería vivir para llegar a enamorarse. Pero seamos francos, la rubia veía a éste como a un hermano menor –de hecho ella es más grande– y a pesar de que pudo haber tenido algo con él después de la desaparición de Edward, se notaba a leguas que lo extrañaba, insisto. Y Al... bueno, por ahí reza "no desearás a la mujer de tu prójimo".

**SCAR Y LUJURIA**
No sé ustedes, pero como que se sentía algo muy especial entre esos dos durante las escenas que los vimos juntos. Ahora que si seguimos en las especulaciones, como que Scar ya sentía algo por la mujer de su hermano (quedó como título de película), y como que a Lujuria le quedó algo de esos recuerdos. Por otro lado, ambos eran los "villanos" de la historia, y el que dos malos se unan suena bastante atractivo. Lástima que las circunstancias no eran muy propicias, digo, ella era una muerta y él un "enviado de Dios"

**ROSE Y EDWARD**
Ésta sí que nadie me la va a negar, el alquimista de acero se puso bastante nerviosito cuando la joven de Lior bailó con él en el "teatro" de Dante y más cuando lo abrazó y le dijo que siempre lo había esperado –y sí, ya sabemos que estaba hipnotizada y todo–. Es más, chance y si hubiera pasado algo entre ellos cuando visitaron Lior y derrocaron a Cornello, pero después de todo eso de la Madre Santa, como que a cualquiera se le hubieran quitado las ganas y no tiene nada que ver que ella fuera madre soltera, no piensen mal.

**ROSE Y ALPHONSE**
Pobre Al, su mayor desventaja desde el principio es que no tiene cuerpo y es una lástima, porque a diferencia de su hermano, "el alquimista de acero, cero hormonas", de haberlo tenido hubiera sido un enamoradizo de primera. Claro que después de haber recuperado su cuerpo, tal vez hubiera buscado a Rose, pero como que a ésta, después de tener un hijo y todo, perdió el sex-appeal y sólo la podemos ver como una buena madre y nada más; claro que habrá otros que pensarán lo contrario.

**EDWARD Y NOA**
La bella gitana y el chico que se encontraba lejos de casa, esta pareja surge en *El Conquistador de Shambala* y aquí sí podemos decir que se sentía algo de tensión sexual entre los dos, un cachondeo que erizaba la piel. No me negarán que esa escena en la que Ed está dormido y ella como que se acerca, muy insinuante desde arriba, no los estremeció y los hizo creer que algo pasaría (Winry sí se la creyó, sólo vean uno de los OVAS y ya me dirán).

**LA "IMPOSIBLE"**

**EDWARD Y MUSTANG**
De acuerdo, de acuerdo, aquí nos estamos metiendo en el terreno yaoi, pero de que existen una infinidad de imágenes y fanfics dedicados a estos dos, los hay a montones. La verdad es que son bastante curiosas, hay imágenes desde donde convierten a Ed en chica (que no es difícil), o a él en un gatito y a Roy cargándolo y demás. Hay personas a quienes no les agradan, pero de que son populares, lo son.

El espacio se terminó, esperamos que hayan disfrutado de este recuento amoroso y que sus parejas favoritas hayan aparecido. Y si no, pues a crear fanfics, que soñar no cuesta nada... como aquella en la que Chiyo se encuentra con Edward y... jejeje, eso no debí decirlo. Hasta la próxima.

©ANIPLEX/BONES/SQUARE ENIX

# ESCUELA DE ARMAS Y ALQUIMIA ELRIC

"Usted tiene que pasar de esta altura para poder entrar"

Arte: Blanca E. Trujano

FULLMETAL ALCHEMIST

HUMOR

¿Está cansado de que cada vez que rompe el despertador por la mañana tiene que comprar otro? ¿No le gustaría ser más popular entre las chicas o chicos, además de ser la envidia de sus amigos al poder transmutar algo? ¡No busque más! En la Escuela de Armas y Alquimia Elric encontrará todo lo necesario para convertirse en alquimista, sin tener que pasar por el examen oficial para Alquimista Nacional. ¡Garantizado!

Si usted está interesado, lea con atención los siguientes datos:

**REQUISITOS:**

Pueden ingresar hombres, mujeres y quimeras (se aplican restricciones en caso de ser Homúnculo). Ser mayor de edad (aunque existen excepciones, si es capaz de salvarle la vida a un General y caerle bien después).

Poseer una característica especial para recibir un apodo (alquimista de acero, de las llamas, carmesí, por citar algunos ejemplos, aunque estos nombres ya están muy "quemados").

Tener buena presencia, desde una carita bonita hasta buen cuerpo. Nota: El tamaño no importa (y nos referimos a la estatura).

Tener un gusto "especial" para la ropa, como usar la misma todo el tiempo, desde el traje militar hasta un abrigo rojo.

Amplio criterio para no molestarse al ser parodiado en dibujos y escritos yaoi (o yuri, en el caso de las mujeres).

Conocimientos de mecánica (para aquellos que tienen implantes, ¡aquí no discriminamos a nadie!).

Tener conocimiento sobre Alquimia. Nota: No cuenta el haber visto más de cinco veces "Harry Potter y la Piedra Filosofal".

Si usted llena lo anterior, recibirá los siguientes beneficios:

Seguro social
Una colección completa de armaduras antiguas (en caso de que necesite transmutar su alma).

Conocer lugares exóticos: Desde la Puerta –pero no de Alcalá– hasta los mismísimos estudios donde se llevó a cabo *FullMetal Alchemist: el Conquistador de Shambala.*

Un reloj de bolsillo de plata (o de cobre –los más chafas–).

Guantes con símbolos de alquimia elaborados a mano por Roy Mustang.

Gimnasio las 24 horas
Descuentos en Automail Rockwell

Contamos, además, con los siguientes cursos:

Gramática, ortografía y simbología
Clases de hojalatería por Alphonse Elric

Para los más avanzados, cursos para transmutar sin necesidad de círculo, impartida nada menos que por el director Elric.

Educación Física por Alexander Louis Armstrong.

Orientación Vocacional, bajo asesoría de Maes Hughes.

**Nota:** Durante todo el curso, se les proporcionarán cuadernos, bata roja o uniforme azul militar y una gran cantidad de gises.

¡No lo piense más! En la Escuela de Armas y Alquimia Elric saldrá convertido en todo un alquimista en menos de seis meses o la devolución de su alma... ejem, de su dinero. Encontrará nuestras sucursales en Ciudad Central, Rizenbul y recientemente atrás de la Puerta (en esta última tenemos todo a 50% para todos aquellos que logren llegar).

No se vaya con la competencia, no acepte extrañas cartas enviadas por una lechuza ni crea en charlatanes que se hacen llamar los Hermanos Elric –¡escucharon, hermanos Tringham!– en la Escuela de Armas y Alquimia Elric siempre pensamos en crear la Piedra Filosofal... ejem, en usted.

PERMISO DE GOBERNACIÓN... EH... CREO QUE TODAVÍA NO LO TENEMOS...

HOMÚNCULO GRATIS EN TU INSCRIPCIÓN

for you
CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

FULLMETAL
ALCHEMIST

CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

# HAS VISTO DEMASIADO FULLMETAL ALCHEMIST CUANDO...

HUMOR

1. Pasas más de seis meses creando tu cosplay de Edward, sin olvidar ningún detalle, como el reloj de plata y justo cuando vas por la convención, un niño grita emocionado: "¡Mira, mamá, es Harry Potter!" (hecho real).

2. Te da miedo aplaudir porque temes que logres transmutar a alguien. O peor aún, te la pasas aplaudiendo hasta que las manos se te queman para poder hacer alquimia.

3. Vas con el mecánico de la esquina para que te haga un brazo y una pierna de metal, y éste te responde "en 15 días, chaparrito" (la verdad es que se vuelven las dos semanas más largas de tu vida y sigues esperando).

4. Todo el tiempo llevas contigo un paquete de gises y tu juego de geometría por si necesitas realizar un círculo de transmutación. El resultado es que los gises terminan hechos polvo en tu mochila porque nunca los usas y tu hermano mayor a cada rato te pide su juego.

5. Si eres chica, siempre cargas con tu par de llaves Stilson por si Edward necesita mantenimiento y al final, la policía te detiene por portación de "armas blancas"

6. Te compras los guantes de Mustang en la convención y les echas alcohol en gel y, por supuesto, fuego. Horas más tarde, terminas por quinta vez en el hospital por quemaduras de tercer grado y con la regañiza de que lo volviste intentar.

7. Vas a la tienda de antigüedades buscando tu propia armadura, pero como descubres que están muy caras, ni te alcanza para el yelmo y te conformas con un pedazo de plomo que planeas transmutar en oro (¡oh, gran decepción!).

8. Estás muy decepcionado en la escuela porque todavía no te dan "Principios de Alquimia I y II", y en cambio te dan Química I.

9. Le robas a tu hermano su guante de su uniforme de gala de la Marina para dibujarle los símbolos de Alquimia, los cuales por cierto ni te quedan. Como descubres que estos los puedes conseguir en cualquier convención, se los devuelves.

10. Tu mamá te da dinero para que compres las medicinas de tu abuelo en la farmacia y terminas gastándotelo al comprar los ingredientes para transmutar un adulto.

11. Tus papás te preguntan si no tomaste un guante de tu hermano, quien por cierto, está arrestado por 15 días por hacer el saludo militar con éste lleno de extraños símbolos y, por supuesto, tú respondes que la culpa la tuvo un Homúnculo.

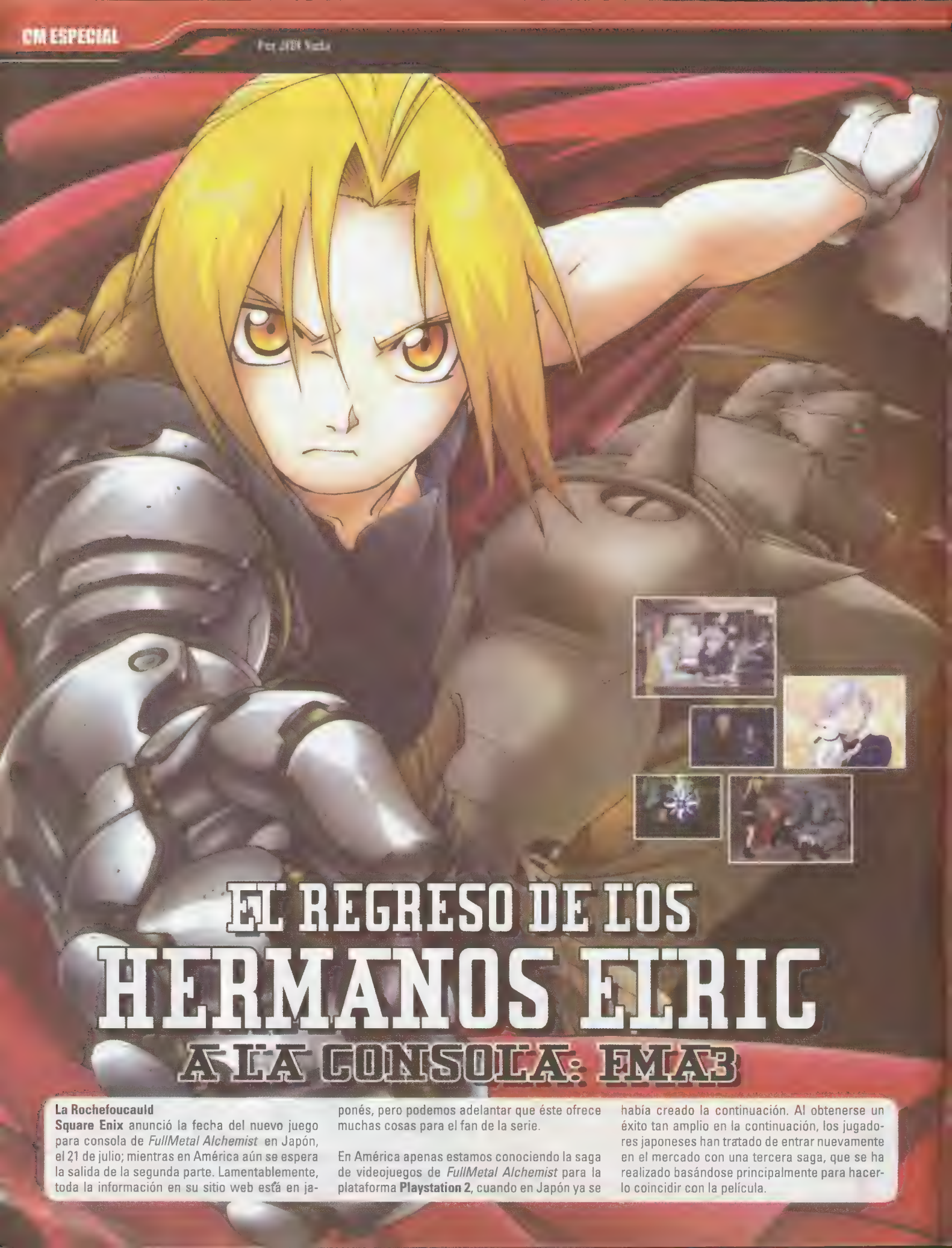
12. Te pintas el símbolo de los Homúnculos en la lengua y te pones a morder los barrotes de la prisión donde está tu hermano para rescatarlo. Al final, terminas con el dentista y a tu hermano le aumentaron la sentencia por intento frustrado de fuga.

13. Durante la clase de catecismo, el sacerdote les pregunta sobre el pecado capital Lujuria y tú le muestras una foto de tu novia disfrazada con un traje negro muy ajustado y un símbolo en el pecho. ¡Ah, cierto! Le dices que le puedas mostrar a todos tus "cuates" los Homúnculos. Por supuesto, tú eres Gula y le enseñas tu lengua dibujada y sin dientes.

14. Te pones a dibujar círculos de transmutación para tratar de hacer Alquimia en la calle y la gente, que se apiada de ti, te lanza monedas y tú gritas: "¡He hecho Alquimia!". Más tarde se lo enseñas a tus cuates, que no son los Homúnculos, y te demuestran la triste realidad.

15. Ves la película de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* y le escribes una carta a la autora en la que le reclamas por fusilarse una idea de *FullMetal Alchemist* (pero ahora entiendes por qué el niño te dijo que eras Harry Potter).

16. Con papel de aluminio te creas un brazo de metal y le incluyes un cuchillo para pelear como Ed. Al final, la policía te detiene por portación de armas punsocortantes" y terminas encontrándote con la chica de las llaves Stilson. Al juntarlos, están pensando en meterlos a un psiquiátrico.



# EL REGRESO DE LOS HERMANOS ELRIC

## A LA CONSOLA: FMA3

**La Rochefoucauld**

**Square Enix** anunció la fecha del nuevo juego para consola de *FullMetal Alchemist* en Japón, el 21 de julio; mientras en América aún se espera la salida de la segunda parte. Lamentablemente, toda la información en su sitio web está en japonés, pero podemos adelantar que éste ofrece muchas cosas para el fan de la serie.

En América apenas estamos conociendo la saga de videojuegos de *FullMetal Alchemist* para la plataforma **Playstation 2**, cuando en Japón ya se había creado la continuación. Al obtenerse un éxito tan amplio en la continuación, los jugadores japoneses han tratado de entrar nuevamente en el mercado con una tercera saga, que se ha realizado basándose principalmente para hacerlo coincidir con la película.

### LA CHICA QUE SUPERÓ A DIOS

*FullMetal Alchemist: Kami wo Tsugu Shojo* es el título de esta nueva emocionante saga y sigue el mismo esquema de los anteriores títulos, de modo que si ya los jugaste puedes saltarte el molesto tutorial para poder entrar de lleno a la alquimia.

Una vez más, el pequeño Ed y su hermano Alphonse se encuentran gastando los recursos de los militares (¡qué divertido!), y se encuentran buscando nuevamente la legendaria **Piedra Filosofal**. En el inicio del juego se encuentran a una linda chica de nombre Sophie, un personaje original creado sólo para el argumento del juego, y cuenta con unos extraños poderes que ayudarán a los hermanos a salir de muchos problemas.

Ellos deciden incluirla en el equipo, puesto que piensan que les será de gran ayuda, ya que así serán capaces de encontrar y controlar mejor la **Piedra Filosofal**.

### TRABAJAR EN EQUIPO SIEMPRE ES MEJOR

Además de unos ajustes aquí y allá, Enix ha hecho un cambio mayor al Gameplay para esta tercera saga de *FullMetal Alchemist*. En los primeros dos títulos se permitió ordenar a Alphonse para que nos ayudara a cumplir con algunas tareas, pero en este tercer juego, un sólo botón cambia el control sobre él por Ed y viceversa, tomando la computadora el control del otro.

El juego requiere utilizar a ambos personajes dependiendo de la situación; por ejemplo, al momento de luchar, Al se mueve más lento que Ed, pero sus ataques son más brutales, así que podemos utilizarlo contra adversarios muy fuertes, además de que su armadura lo hace impermeable a las descargas eléctricas y al fuego. Por su parte, Ed es [illegible] las áreas que no puede su hermano gigantón.

Ambos personajes tienen diversas capacidades de alquimia, así que pueden obtener diversos artículos, dependiendo de quién transmute los objetos primarios, como bancos y otros artículos transmutables, situados en los diferentes niveles. Otra ventaja es que no tenemos que cambiar personajes para conseguir un artículo particular, pues con la ventaja del "botón" de mando [illegible] a nuestro compañero que lo haga [illegible]

[illegible] "**tag battle mode**" [illegible]

[illegible] de manera cooperativa para pasar múltiples pisos plagados de enemigos diversos. Por otro lado, el modo de dos jugadores es similar a excepción de que cada uno controla a un personaje. El juego te da la satisfacción de elegir entre varios personajes, incluyendo a Edward, Alphonse, **Armstrong** y **Hawkeye**.

Los fans también podrán apreciar un nuevo subjuego de nombre "simulación del amor", donde podemos imaginarnos que la protagonista será la hermosa Sophie. El juego es básicamente un regalo, pues la temática es mantener contenta a la linda chica, ya que el programa te proporciona artículos para obsequiarle regalos, y de acuerdo con los que ella reciba, estará enojada o contenta, lo cual afectará directamente el ca[illegible] **Ed**.

### NO TODO PODÍA SER BUENO

Como sucedió en los dos títulos anteriores, el juego incluye escenas animadas entre Ed y Alphonse, siendo un lamentable suceso, pues te corta de manera tajante la acción y hace muy lento el sistema de juego; pero si eres fan de hueso c[illegible], adorarás estas escenas.

Desafortunadamente, estos defectos antes no los tomó en cuenta la compañía y sigue cayendo en el error de los anteriores, afectando así todo el trabajo realizado. El trabajo con las tomas y las vistas son en ocasiones desde el aire y esto le da un realce y hasta un cierto dramatismo al juego. El motor visual es el mismo que el utilizado en la segunda parte y desgraciadamente, esto también lo demerita muchísimo –aunque ciertamente los gráficos Cell Shaded no son malos en absoluto, pero ¿qué hay de un poco de innovación?–. Esperemos que esto mejore si es que piensan sacar otro título de esta saga, pues la animación es muy superior [illegible] los mismos juegos.

### ALQUIMIA EN EL BOLSILLO

La consola portátil **Game Boy Advance** recibió el 22 de julio del año pasado, en Japón, el título *FullMetal Alchemist: Omoide no Soumeikyoku* o en español "Sonata de Recuerdos". A cargo de su programación estuvo la compañía **Bandai.** Basado en el manga y en la animación del mismo nombre, la gran "N" nos trae este juego tipo RPG/ Aventura que utiliza la "energía mágica de la alquimia", mejor conocida por nosotros solamente como Alquimia, con la capacidad de crear las armas (o las herramientas nuevas de componentes básicos para crearlos), y ofrece muchos de los personajes más queridos de la serie, como el carismático Roy Mustang, el siempre oportuno **Alex Louis Armstrong**, y la hermosa teniente Riza Hawkeye. Proporciona, como todos los buenos títulos, el enlace de dos jugadores.

[illegible] der, si lo encuentras en inglés, o bien si dominas japonés; sus gráficas son muy buenas como las del *Resident Evil: Deadly Silence*, para esta misma consola. Y el sistema de juego es al más puro estilo de *Final Fantasy*, haciendo éste más ágil y poco tedioso.

Esta vez, los hermanos Elric contarán con la ayuda de la hermosa **Winry Rockbell**, que les ayuda a resolver acertijos.

## HACIENDO ALQUIMIA... ¿CON CARITAS?

Pues sí, para representar la alquimia en este juego funciona por medio de unas cartas. Existen cuatro tipos en el juego: **Metal, Piedra, Naturaleza y Oscuridad**. Presentan dos números, correspondientes a la tarea y el valor (y dicen que uno no estudia con los videojuegos). El número romano del centro representa el nivel que aumenta, dependiendo de cuántas cartas se combinen.

A pesar de que el sistema de combinación de cartas se hace un poco complejo –e incluso– absurdo, lo cierto es que tras equivocarse unas veces, unos cuantos experimentos fallidos y un brazo menos, (¡ups!)... el jugador se acostumbra a la mecánica y resulta sencillo realizar las combinaciones a la hora de resolver las batallas. La gran ventaja es que nos deja utilizar la alquimia en un porcentaje más vivido, mostrando a un **Edward**, con mucho conocimiento escondido en ese pequeño cuerpo.

Para el lanzamiento de este nuevo juego, **Bandai** incluyó diversos regalos para los videojugadores y coleccionistas: un útil limpiador de pantalla LCD con la forma del reloj de Edward y una carta exclusiva para el juego de GBA, con una ilustración de Alphonse, Winry y Ed.

## ACERO VS. FLAMA

A quien no le gustó el "examen" de Ed en contra de Mustang, o las peleas de entrenamiento entre los hermanos Elric contra el general Armstrong, la compañía Bandai pensó que sería bueno revivir o por qué no, inclinar la balanza a favor de nuestro personaje favorito. Pues para gusto de muchos llega así *FullMetal Alchemist: Dream Carnival*, el próximo videojuego de la serie Playstation 2. Esta vez abandonamos el RPG para pasar directo a la alquimia de una forma distinta: las peleas, y para hacerlo más interesante, será por parejas, donde los personajes más importantes de la serie podrán medir sus fuerzas.

El juego nos permite interactuar hasta cuatro jugadores simultáneos (por equipos, claro), con la capacidad de elegir desde los hermanos Elric hasta los Alquimistas Nacionales. Cada uno tiene sus propias habilidades, así como un estilo de combate propio, el cual debemos saber combinar entre los dos luchadores para devastar al equipo contrario.

Este juego nos promete muchas horas de sana diversión en compañía de nuestros cuates, pues será como el ya clásico reto de *King Of Figthers* o de *Super Smash Brothers Mele*.

## TIPS PARA ALQUIMISTAS

A continuación te daremos tips para sacar escenarios ocultos y jugar con personajes secretos para este último título.

**Escenario 1:**
Desbloquea la estatua de Armstrong en la versión de Arcadia y hazlo que trasmute él (sólo requieres rango A).

**Escenario 2:**
Después de desbloquear el primer escenario y obtener la estatua de la vaca en el modo de Arcadia, trasmútala para poder acceder al escenario 2 (sólo requieres rango A o superior).

**Cuarto nivel de dificultad**
Completa los tres anteriores niveles de dificultad en el modo de Arcadia y transmute la pieza del Caballero y la Reina para obtenerlo (requieres rango A o superior).

### PARA JUGAR CON...

**Gluttony:** Completa el escenario 4
**Scar:** Completa el escenario 6
**Greed:** Primero desbloquea a Scar, después descubre el Ultimate Shield en el modo Arcadia y trasmútalo para obtener a este personaje (requieres rango A o superior).
**Izumi:** Primero desbloquea a Greed, descubre el símbolo de la sensei de los Elric y transmútalo para obtenerla.
**Lust:** Completa cualquier escenario en el modo de historia.
**Winry:** Completa el escenario 5.
**Wrath:** Desbloquea el símbolo del Oroborus en el modo Arcadia y transmútalo para obtenerlo (requieres mínimo rango "S").

De cualquier modo, la saga de *FullMetal Alchemist* es excelente y con la variedad de juegos habidos y por haber en el mercado, sería bastante bueno que otras consolas nos regalaran adaptaciones o juegos originales de esta saga. ¿O a quién no le gustaría ver correr en un auto a Ed o a Al? ¿O tal vez un juego de ajedrez con las piezas de los Alquimistas Nacionales de un lado y los Homúnculos del otro? Yoda fuera...

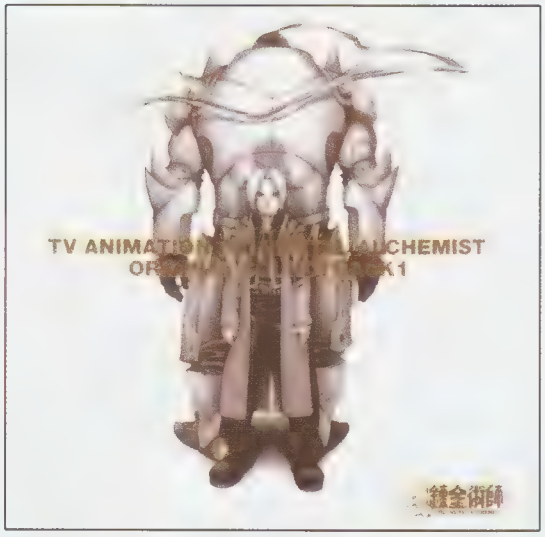
© SQUARE ENIX

CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

Por Fanny de Laussange

# Música

## LUCHANDO AL SÒN DEL METAL PESADO



Conjuntar a las más populares bandas de j-pop de Japón, crear melodías estremecedoras y mezclarlo para una sola serie, no debió ser nada sencillo, pero en *FullMetal Alchemist*, donde todo es relativamente posible gracias a la **Ley de los Estados Equivalentes**, fue una realidad y con creces.

Cuando **Square Enix** decidió trasladar su exitoso videojuego a la pantalla chica, no escatimó recursos para contratar a varios de los grupos o solistas más populares en el país nipón, ya que si hay algo que debemos reconocer a esta compañía son las excelentes bandas sonoras que nos obsequian en sus juegos –y todos aquellos que han jugado al menos un *Final Fantasy* o *Chrono Trigger* estarán de acuerdo conmigo–.

### MÚSICA FILOSOFAL

Para ambientar las aventuras de los hermanos Elric durante su búsqueda por la Piedra Filosofal,

se contó con **Michiru Oshima**... así es caballeros, una mujer, que después de su excelente trabajo, bien podría colocarse entre Yokò Kanno (*Macross Plus, La Visión de Escawflone*), otra de las grandes compositoras niponas en cuanto a anime se refiere.

Nació el 16 de marzo de 1961 y ha colaborado tanto para videojuegos (*Ico*) como en otras animaciones, como son: *Gokusen, Hanayuko Maid Team: La verite, Magic User´s Club*, el live action de *Sailor Moon*, por mencionar algunas de las más famosas.

Su trabajo en **FMA** demostró su gran versatilidad para crear desde composiciones llenas de melancolía y ternura, marchas militares y hasta con ritmo árabe en otras, si bien la mayoría son del tipo occidental, no hay ninguna que nos haga recordar que estamos ante un trabajo proveniente de Japón.

Con ellas, nos permite adentrarnos con profundidad a la fuerte hermandad entre los Elric, sus peripecias y hasta el dolor que vivieron al perder a su madre. De no ser por la banda sonora, muchos de los momentos inolvidables que vivimos en la serie no hubieran sido iguales.

### CANTANDO PARA LOS ALQUIMISTAS

Según me contaron por ahí, durante las últimas convenciones de cómics hay una nueva canción que se ha vuelto la favorita de los fans, al grado que se repitió una y otra vez durante los concursos de karaoke. Así es nos estamos refiriendo al pegajoso tema **Melissa**, el primer openning que apareció en la *FMA*, y la verdad es que no podemos culparlos , pues es muy movido y tiene muy buen ritmo.

Hacía ya mucho tiempo que no teníamos la oportunidad de escuchar tantos temas de entrada y cierre para una sola serie, y que la mayoría de ellos fueran tan buenos como el mencionado. A partir de estos, los fans se volcaron en la búsqueda de mayor información sobre sus compositores para descubrir que la mayoría de estos ya habían participado en series de anime.

Por supuesto, el más famoso es *L'Arc en Ciel*, quienes interpretaron *Ready Steady Go*, que duró del episodio 14 al 25. Compuesto actualmente por Hyde (vocalista), Tetsu (baterista), Kun (guitarrista), y Yukihiro (batería), este grupo ha colaborado en otras series como *DNA2*, *Rurouni Kenshin*, *Great Teacher Onizuka* y hasta en la película *Ringu 0*.

*FMA* no es su primera colaboración para la compañía Squaresoft, anteriormente participaron en la banda sonora de su malograda película *Final Fantasy: the spirits within*, pero en esta ocasión su trabajo rindió tales frutos que volvieron para el filme *El Conquistador de Shambala*.

En este recuento no podemos dejar de mencionar a otro grupo, **pornograffiti**, quienes realizaron la ya famosa *Melissa* (episodios 2-13). Al igual que el anterior, ésta no fue su primera incursión en animación, *Great Teacher Onizuka* –GTO– significó su debut al componer el segundo opening *Hitori No Yoru*.

FMA también contó con la participación de los siguientes grupos y cantantes, cuyos diversos estilos se unificaron para volverse uno para Ed y Al Elric:

**Cool Joke:** "Undo" (opening del capítulo 26 al 41).
**Asian Kung-Fu Generation:** "Rewrite" (opening, episodios 42-51).
**Nana Kitade:** "Kesenai Tsumi" (ending, episodios 2-13)
**Crystal Kay:** "Motherland" (idem, episodios 24 al 41)
**Sowelu:** "I will" (ending, capítulos 42 al 51).

Por supuesto, cada uno de ellos presentó dichas canciones en sus respectivos singles y/o álbumes, que actualmente son más fáciles de conseguir en nuestro país gracias a la popularidad de *FullMetal Alchemist*, entre los fans mexicanos. Lo mismo ocurre con los OST de la serie, de los que a continuación hablaremos.

## DISCOGRAFÍA

**OST Vol 1**
**Portada:** Ed esta de frente y Al de espaldas, de color gris y en fondo blanco
**Tracks:** 33
Contiene el primer opening *Melissa* en su versión corta, junto con el ending *Indelible sin* también versión TV. El resto de los tracks son melodías incidentales, de los que destacan *Equivalente Exchange* (track 3), al ser el mas fácil de reconocer, pero el mejor de todos es *Brother* en su version vocal (track 32)

**OST Vol 2**
**Portada:** Edward Elric esta solo, mostrando su brazo mecanico
**Tracks:** 30
Aquí encontraran la rola de *L'Arc-en-Ciel*, *Ready Steady Go!* (version completa), así como el ending *Kesenai Tsumi*, este si esta en su version corta. En general, el resto de las melodías no trascienden mucho, aunque si te encariñaste con la extraña y antigua tonada que acompañaba a Dante cada vez que aparecia, no te va a molestar escucharla en sus diversas versiones

**OST Vol 3**
**Portada:** Roy Mustang a medio busto y de perfil
**Tracks:** 27
Entre las curiosidades de este CD resalta la introduccion de la *Quinta Sinfonia* de Ludwig Van Beethoven, el cual tuvimos la oportunidad de escuchar durante el clímax de los últimos capítulos del anime. Además, contiene el resto de los openings y endings de la serie que extrañamos, ya que fue uno de los OST que mas tardaron en salir: *UNDO* y *Rewrite* (*Rewrite*), así como [illegible] e, *Motherland* y *I will* respectivamente.

**Original Game Soundtrack**
**Portada:** Ed en compañía de dos personajes del juego
**Tracks:** 28
Se trata de la banda sonora del primer juego que salio, cuyo ritmo no se diferencia al del anime y hasta se puede escuchar una que otra melodía familiar. Sin duda, un CD para muy fanáticos o para aquellos que tuvieron la oportunidad de jugarlo. De los otros videojuegos, no hay noticia de que exista un OST de cada uno

**FullMetal Alchemist Movie Conqueror of Shamballa OST**
**Portada:** Los hermanos Elric con su nuevo look de la película
**Tracks:** 46
Después de que la película nos conquistó realmente con su envolvente historia y su final conmovedor, lo que nos faltaba era el soundtrack original, que no tardó en aparecer. Aunque se repite el caso anterior y muchas de sus melodías provienen de la serie original, hay otras muy especiales, como aquella canción que interpreta el grupo de gitanas. Pero no, desafortunadamente no incluye las nuevas canciones de L'Arc-en-Ciel.

**FullMetal Alchemist Complete Best**
**Portada:** Ed y Al a medio busto mirando de frente
**Tracks:** 8
Como su nombre lo indica, contiene los ocho endings y openings de toda la serie, ahora sí en su versión extendida. Sin duda, es un artículo que no puede faltar en la colección de los verdaderos fans

**FMA Hagaren song file- best compilation**
**Portada:** Los personajes principales mirando en contrapicada
Sobre este y siendo muy sinceros, apenas entramos en conocimiento del mismo, sabemos que contiene dos CD's, pero como podemos adivinar por el nombre, incluirá ahora no solo las rolas de entrada y salida, sino tal vez muchas de las canciones que se hicieron clásicas dentro de la serie, tal vez *Brother* (no lo voy a negar, es de mis favoritas).

Esperamos que hayan disfrutado de este paseo musical por una de sus series consentidas y nos escucharemos en otra ocasión. Pero nunca olviden: **el anime no solo se ve, también se escucha**

For Hellscream

# FULLMETAL ALCHEMIST

## Y SU MERCADO:

### CONVIRTIENDO PLOMO EN ORO

Ya todos conocen el fenómeno del famoso alquimista de metal y toda la historia que muy correctamente la compañía **Square Enix**, la cual se encontraba centrada en llevar el fenómeno a otro plano –menos en el de la animación o en el manga–. Pero, ¿cuánto provecho se ha sacado gracias a las andanzas de los hermanos Elric, junto a todos sus amigos y no tan amigos?

Vamos por partes, ya que la serie en sí es una asombrosa mezcla de acción y mercadotecnia, lanzada en el año 2003 en octubre, bajo la tutela de **Square Enix**, una compañía que se dedicó (en la mayoría de las ocasiones) a crear y a producir videojuegos para distintas plataformas como PS2 ó GCN, por citar algunas.

Por lo tanto, nos referimos a FMA como una animación 100% comercial (que nunca estuvo pensada para ser lanzada como es conocida hoy en día), ya que la empresa siempre estuvo pensando en la serie como una historia distinta para un videojuego que se maquilaría para PS2. Pero la cantidad de personajes, aditamentos y artefactos, que al ser tan complejos y variados, envuelven perfectamente en su universo a todo aquel navegante, empujan al fan para tratar de conseguir todo lo relacionado con el fenómeno del Alquimista de metal.

#### LA GLORIOSA INCURSIÓN

La mercadotecnia de *FullMetal Alchemist* es asombrosamente amplia y variada, pero ciertamente, con lo que incursionó fue dentro del mundo de los videojuegos, pues su compañía le apostó directamente a lo que sabía y no fallaría en su construcción, pues ya poseía un respaldo de muchos años en la industria con éxitos como: *Kingdom Hearts*, *Dragon Quest* y la saga de *Final Fantasy*, por citar sólo algunos de los títulos, ya que la industria, como licenciataria, es bastante veterana y sabe hacer juegos de muchísima calidad. Por tanto, el juego sobre las andanzas de **Ed** y **Al** fue un éxito rotundo en el país que lo vio nacer (Japón) bajo título *El ángel roto*, y daba una introducción a lo que ahora conocemos como *FullMetal Alchemist*.

Antes, aceptó realizar el manga, con el respaldo de una historia con matices entre cómicos y dramáticos, sin dejar de lado la acción. Con esta premisa, la talentosa **Hiromu Arakawa**, en conjunto con la empresa *Shonen Gangan*, le dio vida en las páginas del manga a Ed y compañía –y continúa dicha labor– siguiendo perfectamente la idea de Enix y sin perder la esencia que la compañía original quiere dar.

Al ver el éxito del manga en el país asiático, la compañía en conjunto con varias empresas distintas como **Aniplex**, **BONES** y **Mainichi Broadcasting** decidieron apostar por algo que Square no había hecho antes: lanzar al mundo de la animación a los hermanos Elric, bajo la tutela de **Seiji Mizushima**.

Esto provocó un rotundo éxito en todo el país y a serie cuenta con un total de **51 episodios**, que ciertamente fueron adaptados del manga, pero siempre con el respaldo de Enix para que no se perdiera la esencia de su "pequeñito", ya que en comparación del manga hay varias diferencias bastante grandes que los hacen muy distintos uno con el otro.

Con esta premisa, Enix decidió realizar un segundo juego de video para la misma plataforma –PS2– con el nombre *FullMetal Alchemist, el Misterio del Elixir Carmesí*, el cual también fue aceptado de manera genial en el país del Sol Naciente y Europa, pues aún no llega a nuestro continente, ya que el furor de los Elric se había extendido como *la pólvora* ardiente por todo el mundo gracias a Animax que empezó a transmitir los episodios de la animación y actualmente lo está haciendo en nuestro país.

Gracias a todos los eventos tan venturosos que consiguió la serie, la compañía se interesó en un mercado que conocía poco, y esto gracias sólo a su saga *Final Fantasy*, la de las miniaturas y figuras coleccionables, donde el futuro de los hermanos Elric era incierto.

## COSECHANDO MÁS TRIUNFOS

Gracias a la extensa gama de personajes, los cuales van desde un par de hermanos poco comunes, pasando por los siete pecados capitales hechos de carne y hueso, hasta lograr ver a un perro llamado Dark Hayate, perteneciente a la milicia y que roba más suspiros que su propia dueña, la compañía (ayudada por sus aliados de animación), comenzó a comercializar lo que nunca creyó que tuviese éxito: **muñequitos**.

Con esta premisa se explotó al máximo a todos y cada uno de los personajes, colocándolos en posturas especiales o características, como Ed con la manos juntas o viendo a Mustang tronando los dedos con una llamarada en la punta de éstos, lo cual fue un asombroso éxito para la ahora orgullosa Enix, y uno más para *FullMetal*, el cual no conocía la palabra "fracaso" y a la fecha no la conoce.

Con el antecedente del monstruoso éxito de las figuras de Ed y compañía, Square Enix se dio cuenta de que aún le faltaba mucho qué explotar y no sólo en la industria del videojuego (y de su éxito actual), también comenzó a comercializar absolutamente todo, desde los símbolos de los Homúnculos hasta el hecho de crear relojes de leontina (con el símbolo del Alquimista Nacional), con número de serie de colección, ya que aquellos que son originales (gracias una vez más a la piratería por darnos productos de tan baja calidad), poseen un sello de autenticidad como comprador número "X", con el cual se puede acceder a un sorteo para ganar

muchos premios acerca de las andanzas de los hermanos Elric.

Todo se siguió comercializando y vendiendo como pan caliente, ya que la famosa Enix no reparó en gastos y mucho menos en productos que se pudiesen vender, por lo cual prestó los derechos

de los personajes (como un tal George Lucas en su momento), pidiendo sólo el 10% del total de las regalías de sus personajes.

De esta forma, aparecieron llaveros, figuritas, peluches e incluso palillos para comer con la leyenda de *FMA*, así como palillos con la imagen de alguno de sus personajes.

**LA ALQUIMIA AÚN SIGUE**

Como alquimistas del pasado, los ponderados de Enix comenzaron a crear oro del plomo con la ayuda de esta animación y crearon todo un fenómeno alrededor del mundo en concepto de **cosplay**.

Tanto que algunas ferreterías de Japón comenzaron a vender de manera alarmante llaves de tuercas, llaves *Stilson* y llaves Perico, gracias a que muchas chicas se disfrazaban de la mecánica oficial de los hermanos Elric, Winry Rockbell. Ante esto, la empresa creó estas herramientas con el logo de la animación, las cuales se ven en muy pocas ocasiones en las convenciones del país nipón y son muy difíciles de conseguir por la excesiva demanda.

Por otro lado, y siguiendo bajo el concepto de cosplay, el fenómeno de *FullMetal* ha sido completamente explotado por todos los fans de la serie, que no reparan en gastar una cantidad considerable de dinero por parecerse a cualquiera de los personajes, en especial a Ed, pero no sin dejar de lado a aquellos que realmente son fanáticos de corazón y se disfrazan de Alphonse con armadura y todo el show, sólo por difundir tan excelente serie.

Como otro de los tantos productos que se han comercializado gracias a esta animación, es muy interesante, a la vez que es importante el hecho de su incursión en las cartas coleccionables, donde gracias a una reconocida empresa se capturaron en ellas (como ya es costumbre), las imágenes de la animación con personajes, características de los mismos como su edad o su estatura (muy importante en Ed). A esto se aúna el capítulo en el que apareció en la parte trasera de la carta, para que en la parte delantera se vea la imagen completa –que en ciertos casos hacen metalizada u holográfica–.

Pero el hecho de hacer cartas coleccionables y que se aceptaran muy bien, dio hincapié a que se realizara una inversión importante, lo que se consideró como un pequeño tropiezo en la carrera de *FullMetal* en el mercado (más no fracaso), que fue el **juego de cartas coleccionables**, al más puro estilo de *Magic* o *Yu-Gi-Oh!*, pero tomando como premisa otras animaciones que saltaron al éxito con la ayuda de estas cartas, como *Dragon Ball Z*.

Por lo tanto, Square Enix invirtió en algo que veía algo riesgoso, sobre todo por el éxito que había tenido el videojuego y que los fans no repararían jugar en un juego de cartas teniendo el otro. Aún así lo hizo, bajo el nombre de *FullMetal Alchemist TCg: Artificial Human*, con un modo de juego muy amigable y rápido.

Pero como Enix lo esperaba, el juego no fue del todo exitoso, aunque le fue mejor en comparación a otros juegos de cartas que intentan incursionar en el mercado, por lo cual se lanzó una expansión *Blood & Water*. Ahora sí las ventas fueron escandalosamente altas, y por ello, se anunciaron nuevas expansiones para tan novedoso juego: *A Hero's Passing* (para mayo de este año), con un total de 200 cartas; *Alchemist's Gate* (finales del 2006); y *Seven Deadly Sins* (principios del 2007).

## ¿EL FINAL?

El final, pero no al último, nos referimos a todos los productos que las animaciones comunes con un éxito medio siempre alcanzan a comercializar, y nos referimos a las mantas, playeras e incluso ropa interior, con los personajes y logos que nunca están de más y que en esta animación específica se han vendido más que otras.

Además, no podemos dejar de lado la excelente música que contiene *FullMetal Alchemist*, ya que en su haber tiene cuatro temas de apertura distintos y cuatro temas de cierre distinto, sin mencionar la película y los OVAS, que nos transportan a un mundo distinto con matices en los acordes (tan bien cuidados, que la música se puede disfrutar en cualquier momento y en cualquier lugar), ya que los géneros no se encajonan en uno sólo, sino hay desde pop y balada hasta Heavy metal.

Pues esta es la pequeña lista de productos que tiene *FullMetal Alchemist* –como dato– y para todos aquellos coleccionistas, les menciono que existe un modelo de la pierna y el brazo de Ed en perfecta escala y de metal, piezas que fueron presentadas en Japón y que realmente son un deleite para la vista. Así que si pueden conseguirlas no intenten amputarse el brazo para colocárselo, pues las conexiones nerviosas aún no están completas (es broma).

Hellscream Out

# CONTENIDO TOTALMENTE NUEVO

## DESCARGA TODO YA AL.... 33133

kualke
www.kualke.com

## SALVAPANTALLAS A COLOR

$13.00+iva./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Envia un mensaje al 33133 con el texto FOTO78 (espacio). y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio). y por último las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. NOKIA: FOTO78 ALIEN01 NOK

## PAMBOLERISIMAS!

| | |
|---|---|
| The champions league\HIMNO | league |
| Argentina hymn\ZED | argh |
| Brasil hymn ZED | bra |
| England hymn ZED | uks |
| Italy hymn\ZED | itah |
| Spain hymn ZED | espa |
| Himno del Monterrey\HIMNO | monterrey |
| Himno del Necaxa \HIMNO | necaxa |
| Himno del Atlante\HIMNO | atlante |

## LO+BUSCADO

### A BAILAR!

| | ref. |
|---|---|
| Frijolero\MOLOTOV | frijolero |
| La pachanga\VILMA PALMA & VAMPIROS | pachanga |
| El sirenito\RIGO TOVAR | sirenito |
| Suavemente\ELVIS CRESPO | suavemente |
| Me equivoqué\MARIANA SEOANE | equivoque |
| Mesa que más aplauda\CLIMAX | mesa |
| I don´t care\RICKY MARTIN FEAT. FAT JOE | care |
| Kumbala\LA MALDITA VECINDAD | kumbala |
| El celular\LOS TIGRES DEL NORTE | celular |
| Golosa y glotona\KING AFRICA | glotona |
| Amor prohibido\SELENA | prohibido |
| Es por ti\JUANES | esport |
| A.D.O\EL TRI | ado |
| [illegible] MADONNA | [illegible] |

### KUMBIA KINGS

| | ref. |
|---|---|
| Pachuco\KUMBIA KINGS | pachuco |
| Baila esta cumbia\KUMBIA KINGS | cumbia |
| Fuego\KUMBIA KINGS | fuego2 |
| [illegible] KUMBIA KINGS | [illegible] |
| Sabes a chocolate\KUMBIA KINGS | chocolate |

### MANÁ Clásicos

| | ref. |
|---|---|
| Como te deseo\MANÁ | deseo |
| [illegible] MANÁ | [illegible] |
| Vivir sin aire\MANÁ | vivir |
| Mariposa traicionera\MANÁ | mariposa |
| Rayando el sol\MANÁ | sinaire |

### DURANGUENSES

| | |
|---|---|
| Pero te vas a arrepentir\K-PAZ DE LA SIERRA | arrepentir |
| Volvere\K-PAZ DE LA SIERRA | volvere |
| Mi credo\K-PAZ DE LA SIERRA | micredo |
| La vecinita\K-PAZ DE LA SIERRA | vecinita |
| Si tu te fueras de mi\K-PAZ DE LA SIERRA | fueras |
| [illegible] TOP DAD DE LA SIERRA | [illegible] |
| Vete ya\VALENTIN ELIZALDE | veteya |

### TOP BEST

| | ref. |
|---|---|
| Este corazón\RBD | este |
| Dime ven\MOTEL | diven |
| Disculpa los malos pensamientos\PANDA | disculpa |
| Pingüinos en la cama\RICARDO ARJONA | pingu |
| Muñeca de Trapo\LA OREJA DE VAN GOGH | trapo |
| Enjoy the silence\DEPECHE MODE | enjoy |
| Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL | bailalo |
| Recostada en la cama\EL CHAPO DE SINALOA | recostada |
| My humps\BLACK EYED PEAS | humps |
| Volverte a amar ALEJANDRA GUZMAN | amar |
| No quiero verla más\ESTOPA | verla |
| Wisemen JAMES BLUNT | wise |
| Heart in a cage\THE STROKES | cage |
| The fallen\FRANZ FERDINAND | fallen |
| Red dress\SUGABABES | red |
| Angels\ROBBIE WILLIAMS | angels |
| Don\MIRANDA | don |
| Mi credo\Pepe Aguilar y Tiziano Ferro | credo |
| La mano de Dios\RODRIGO | lamano |
| ¿y todo para que?\NTOCABLE | todopara |
| Noviembre sin ti\REIK | noviembre |
| Por ti\BELANOVA | porti |
| Whenever SHAKIRA | whenever |
| Cuando no es como debiera ser\PANDA | cuando |
| Rosas\LA OREJA DE VAN GOGH | roses |
| Si no estás conmigo\CYNTHIA Y JOSE LUIS | sino |
| Suelta mi mano\SIN BANDERA | suelta |
| [illegible] | [illegible] |
| Amigo (Juan Pablo II)\ROBERTO CARLOS | amigojp |

### REGGAETON

| | ref. |
|---|---|
| Rompe\DADDY YANKEE | rompe |
| [illegible] DADDY YANKEE | [illegible] |
| Gata Ganster\DADDY YANKEE | gata |
| Chacarron Macarron\REGUETON | chacarron |
| Gasolina\BARRRIO FINO | gasolina |

## SONO HITS

$13.00+iva/mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Envia CLIP78 al 33133 (espacio), la referencia del sonido que deseas y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Nokia: CLIP78 LAURA NOK

| ref. | | ref. |
|---|---|---|
| | | metro |
| | viene | |
| lobos | teso1 | |
| | click | super |
| | merolico | cerdos |
| poli | | |
| mani | ranas | teso2 |
| | teso | tarzan |
| micro | vacas | |
| chef | | golpiza |
| | tigia1 | aguas |
| bebe | perros | bebes |
| gas | tacos | chef2 |
| | hiphop | montse |
| leones | tigia | |
| caballos | | verdulero |

## REKARGA TU CEL!

Envia TEMA78 (espacio), la referencia del tema elegido (espacio). las primeras tres letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: TEMA78 MEXTE NOK

$13.00+iva./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

## ANIMATE!!!

$13.00+iva./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Envia al 33133, ANIMA78 (espacio), la referencia de la imagen animada que deseas (espacio), y por último las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. NOKIA: ANIMA78 SPIDEI NOK

## INTREPIDOS!!!

$13.00+iva./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Envia un mensaje al 33133 con el texto JUEG078 (espacio) y la referencia del juego que deseas descargar. Ej. JUEG078 FCONTROL

**Si tu celular es monofónico** Envia TONO78 (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio). las tres primeras letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: TONO78 BARCELONA NOK

**Si tu celular es multimedia** Para celular multimedia envía POLI78 (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio). las tres primeras letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: POLI78 BARCELONA NOK

## TU NOMBRE A COLOR

Envia un SMS al 33533 con el texto NOMBRECOLOR78 (espacio), TU NOMBRE junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu cel.

Ej. NOKIA: NOMBRECOLOR78 /OSELUIS62 NOK

$13.00+iva./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

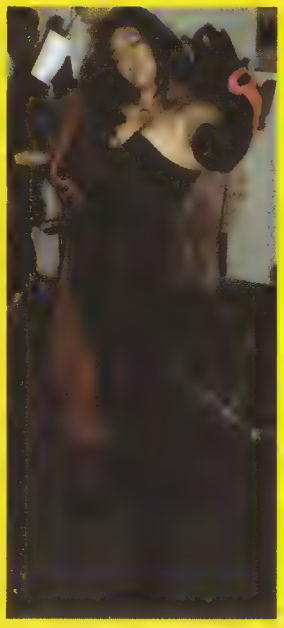
**Servicios Válidos unicamente para celulares Telcel** Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-Pan, Sagem-SAG, Samsung-Sam, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG.. Consultar compatibles en www.kualke.com. Costo por mensaje al 77177 $3.00 mas I.V.A. Costo por mensaje al 69169 $13 mas I.V.A. Costo por mensaje al 7717 $43.47 más I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no sera responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no seran imputables a la misma, asi como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada ubitizacion que los usuarios realicen de los servicios. La informacion realizada por el usuario sera utilizada de forma confidencial, no difundiendola a terceros a la transaccion y/o al grupo LaNetro. Atención al cliente: LaNetro Mobile Mexico S.A. de C.V., Sassoferrato # 64, Col. Alfonso XIII, Mixcoac México D.F. Tonos y Logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel.

**Importante:** para la descarga de tonos polifonicos y productos color. es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a WAP.Lada sin costo: Desde cualquier parte del pais 018005035878 y desde Mexico D.F. 56115724

zed™

# FULLMETAL ALCHEMIST

## COSPLAY



# COSPLAY

## FULLMETAL ALCHEMIST

La mejor manera para medir la popularidad de una serie es por medio del cosplay, pues los fans siempre buscan disfrazarse como sus personajes favoritos. Y como *FullMetal Alchemist* no es la excepción, les presentamos una pequeña galería que muestra la creatividad de los fans mexicanos para volverse como los hermanos Elric, Winry, Mustang y compañía. ¡Disfrútenla!

Por Dash Bandit

# ENTRE TALACHAS Y ALQUIMIA: ENTREVISTA A LOS CARNALES ELRIC

De nueva cuenta, Dash se fue a la aventura (por falta de dinero, por supuesto, porque eso de andar de parrandero, la verdad es que no sale nada barato). En fin, que en esta ocasión se dio a la tarea de entrevistar a los hermanos más populares del anime: **Edward y Alphonse Elric**.

Después de indagar entre sus contactos de costumbre –antros, bares, pulquerías, casas de mala muerte y anexos– dio con la dirección de los hermanos y averiguó que gracias al préstamo del gobierno para poner "su changarro", pusieron su propio taller mecánico en la prestigiosa colonia Buenos Aires (chiste local para los chilangos).

Al llegar al lugar, después de pasar a visitar a varios de sus cuates de la zona, Dash (milagrosamente sobrio), llegó al lugar. Lo primero que observó fue el letrero del establecimiento: "El alquimista de acero: Trabajos de alquimia y talachas a domicilio (exceptuando transmutaciones humanas).

Aparte, había un mensaje extra en la puerta:

"A todos los Homúnculos se les comunica que los duelos se llevarán a cabo de lunes a viernes en horarios de oficina. Favor de solicitarlo con previa cita".

Toc toc toc.

Dash tocó la puerta del local apropiadamente –casi a patadas como cuando pierde las llaves– y un sujeto bajito, rubio y con trenza, que vestía una casaca roja, apareció en el mostrador.

**Ed:** Si está buscando la Piedra Filosofal, se la llevó hace rato un niño con lentes y una varita, además con una cicatriz en la frente.

**Dash:** De hecho, estoy buscando a los Elric.

**Ed:** ¿Dígame, joven? ¿Quiere transmutar algo o un implante mecánico?

**Dash:** No, es para hacerles una entrevista para CM.

**Ed:** ¡Al, ven pa'cá! Un tipo que se parece a Seiya quiere hablar con nosotros.

Después de las debidas presentaciones, nuestro "intrépido" reportero inició la entrevista.

**Dash:** Aquí me encuentro con Lalo y con Poncho, ¡Los Hermanos Metal Total!

**Ed:** ¡Somos Edward y Alphonse Elric, zoquete!

**Dash:** ¿Zoquete?... ah, sí, como no, niño llavero.

**Ed:** ¿Qué...qué...te pasa, hijo de Seiya?

**Al:** Hermano... (con tono conciliador).

**Dash:** ¡Ah, ya nos llevamos así, liliputiense!

**Ed (furioso):** ¡Ya sacaste boleto de ida y de regreso!

**Dash:** ¿Ah, sí? Pos transmútate esta, k...
**Al** (otra vez conciliador): Hermano, señor reportero, calma. Aunque quiso intervenir, Al no pudo hacer nada, Ed y Dash empezaron a pelear como niños chiquitos o hooligans en el Mundial de Futbol, por lo que no se dieron cuenta de la llegada de una linda chica rubia.

**Winry:** ¿Qué pasa, Al?
**Al:** Se supone que es una entrevista para CM.
**Winry:** ¿Para esos amarillistas? Mejor nos vamos tú y yo a ponerte aceite (guiño, guiño)... mi alquimista de acero. Grrr...

**Al:** Jejeje, ¿y mi hermano?

**Winry:** El que le haya puesto sus "partes" de metal, no significa que sea mi novio. Nada más le sirvo de refaccionaria, chaparro, poco hombre, enano... bla, bla, bla.
De repente, una ráfaga ardiente golpeó al par de peleoneros. ¿Es un demonio, un devoto de orochi? ¿Kyo? No es Iori... No, es Mustang (¡ah! ése).

**Ed:** ¿Y tú qué diablos haces aquí?

**Mustang:** Es que me encanta tener diálogos y mi sola presencia creará más lectores.

**Ed:** Sí, lo que tú digas. Mejor ya regrésate al crucero a hacer tus malabares con fuego.

**Mustang:** ¿Que qué dices? El ser desempleado no es un pecado, todo se puede en la "ciudá de la Esperanza".

**Riza:** Sí sí, sí, ya apúrate que tenemos que repartir "el periódico del Sol" en el Metro, si no, no tenemos para la comida de mañana.

**Mustang:** Pero... pero... pero...

Y sin más, la rubia se lo llevó arrastrando.

**Dash:** Después de todo esto, mejor regresemos a la entrevista.

**Ed:** ¡Jum!, no tengo otra salida.

**Dash:** En fin, ¿cómo fue que llegaron a Square Enix?

**Al:** Mi hermano y yo somos fans de *Final Fantasy*, de hecho, el gran héroe de Ed es Cloud de *FFVII*. Así que me convenció para ir al estudio y convertirnos en los próximos héroes de videojuegos.

**Dash:** Y apenas los vieron los de Square Enix, los colocaron en una serie exitosa, ¿cierto?

**Al:** Pues ni tanto, jeje. Lo que pasa es que cuando llegamos a mi hermano no lo aceptaban porque no pasaba la estatura mínima de héroe.

**ED:** ¡No me defiendas, compadre!

**Al (nervioso):** Jeje... y bueno, ellos sentían que yo era demasiado pasivo, pero no nos desanimamos y después de arduo trabajo y llorarle todos los días al Director, conseguimos primero papeles de extras. Recuerdo que el primero de Ed fue un chocobo.

**Winry:** ¡Se veía tan lindo!

El rubio se cruzó de brazos, con cara de furia.

**Al:** Luego pasamos a ser enemigos secundarios, gente de las aldeas en FF, y en una de esas me puse una armadura y mi hermano una casaca roja. De ahí se les ocurrió colocarnos en una nueva serie con todos los extras y con un presupuesto austero. ¿Me está escuchando, señor reportero?

**Dash (quien estuvo atento a la "ombliguera" de la rubia):** ¡Ah, sí qué interesante! Pasando a otro punto, Ed ¿realmente perdiste el brazo?

**Ed:** Sí

**Dash:** ¿Se podría saber cómo fue?

**Ed:** Durante la gue...

**Al:** Digámoslo así, cuando los profesores te dicen que no debes sacar el brazo cuando viajas en un camión, mi hermano no obedeció.

Ed mostró su ya típica cara iracunda

**Ed:** ¡Te digo que no me ayudes!

**Al:** Jejeje..

**Dash:** ¿Y la pierna, cómo fue?

**Ed:** Digamos que no se debe jugar cerca de las vías del tren. Sin embargo, a los productores les pareció genial, como que le daba "feeling" ver a un chico en mi condición...

**Dash:** (Tratando de contener la risa). Y aparte chaparro...

**Ed:** ¡¿Qué dijiste?! ¡¿Qué me veo tan minúsculo que me tienes que ver con la lupa, como si fuera un pequeño grano de arroz en medio del desierto?!

**Al:** Hermano, tranquilo...

**Dash:** Eh... pasando a otro asunto. ¿Son ciertos los rumores que tuviste un "affair" o relación con Rose, Noa y tu "mecánica" particular Winry...?

Winry tomó fuertemente al reportero por la playera, con una cara tan iracunda como la de Ed.

**Winry:** ¿Así que ustedes me ven de esa forma, como una simple agencia andante? ¡Todos los hombres son iguales! Sí, una que da todo de sí, desde la amistad de la infancia, les arreglas sus imperfecciones. ¡Y te traen como una vil pieza de refacción! ¿Ves, Al? Todos son iguales, menos tú, mi hombrecito de latón.

**Al:** Jejeje Winry, espera, mejor después vamos a...

**Winry:** ¿Darle lustre a la armadura? Grrr...

**Ed:** ¿Y ustedes dos que se traen?

**Winry:** Pues lo que tú te traes con Mustang.

**Ed:** ¿Quéee? Ni se te ocurra... yo nunca... ¡Y menos con ese sujeto!

**Al** (con los ojos llenos de lágrimas): No importa, hermano... si te gusta batear de fault, siempre serás mi hermano... buaa...

**Ed:** Hey, hey. ¿Y tú que te traes hoy?

En medio de esta "entrevista" surgieron unos destellos deslumbrantes.

**Armstrong:** Si quieres ser fuerte y tener unos pectorales como los míos, ven al gimnasio "El brazo fuerte", donde vas a aprender las artes de mi familia, que durante años ha estado en el Ejército.

**Todos:** ¿?

**Armstrong:** Si van a estar en una revista, al menos denle promoción a mi gimnasio, que está enfrente de su establecimiento. ¡Nos vemos, estimados hermanos Elric! ¡Qué la fortuna los acompañe, qué sigan siendo unidos!

**Ed:** Sí, sí, tú también, vete por la sombrita.

**Dash:** Bueno, bueno, regresando al punto. ¿Qué pasó con estas mujeres y con Mustang?

**Ed:** Estrictamente relaciones laborales.

**Al:** Oye, esas fotos que te sacaste con Mustang, no me parecieron "relación laboral".

**Ed:** ¡¡¡Cállate!!!

**Hughes:** ¿Alguien habló de fotos? ¿Quieres ver la foto de mi hija? ¡Si es una ángel! Deberían ponerla de portada en todas sus revistas. Mira, aquí está con su traje de baño, ésta con su oso de peluche...

**Al:** ¿Y de dónde apareciste, Hughes?

**Hughes:** Pues ya ves, no por nada soy el encargado de la logística en la milicia.

**Dash:** Eh... oigan, chicos, ¿podemos seguir con la entrevista?

Pero antes de que el reportero pudiera calmar las cosas –que él mismo provocó– aparecieron dos figuras misteriosas.

**Gula:** Lujuria, ¿Me puedo comer al reportero?

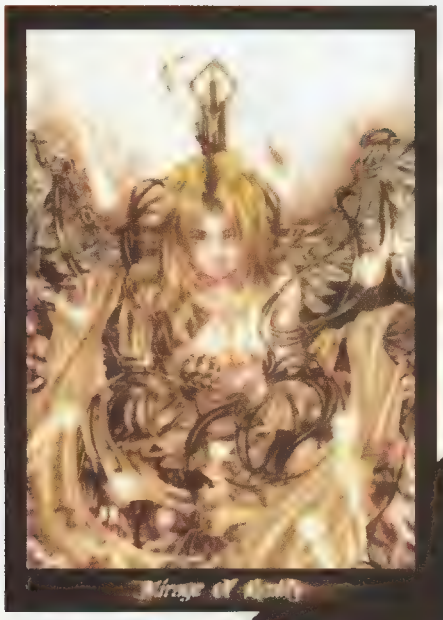
Y así, por causas de fuerza mayor, la entrevista terminó.

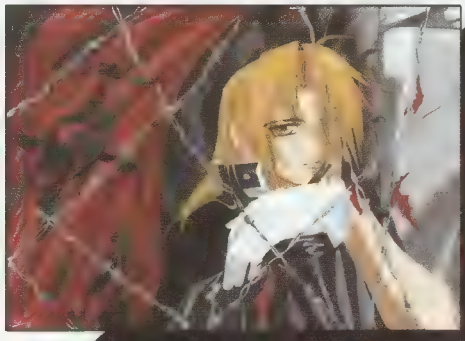
# FAN ART

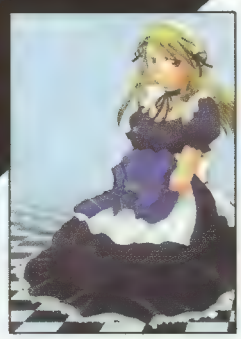
## FULLMETAL ALCHEMIST

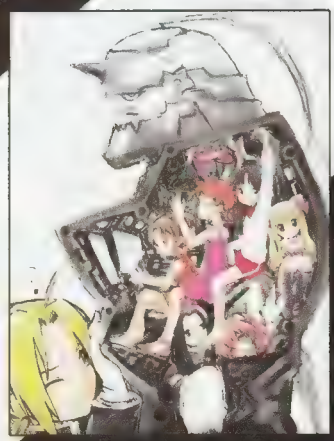
Los Akiba-Kei de todo el mundo se caracterizan por su imaginación ilimitada, sobre todo cuando se refiere a realizar fanarts y fanfics de sus series favoritas. Así que para no desentonar, les presentamos una pequeña muestra de su trabajo dedicado a *FullMetal Alchemist*.

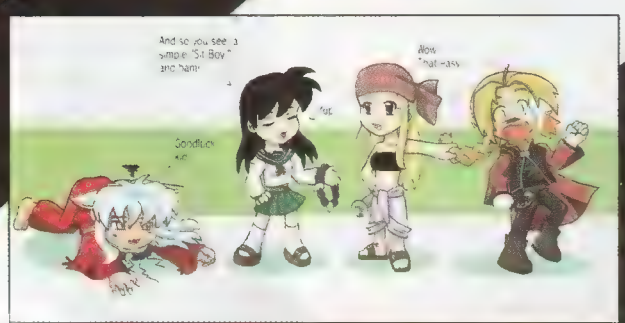
**Recuerden que los derechos de cada una pertenecen a su respectivos dueños.**











# HUMOR

# lo que nunca dirían en FMA

- **Edward:** [illegible]
- **Alphonse:** ¡Mi hermano ya no me importa! Mejor me voy con Winry a buscar la Piedra Filosofal.
- **Winry:** Ya estoy harta de ser tu mecánica personal, Edward.
- **Riza:** Te odio, Roy.
- **Mustang:** Te odio, Riza.
- **[illegible]:** Me voy a divorciar y le voy a [illegible]
- **Gula:** [illegible] no tengo hambre.
- **Edward:** [illegible]
- **Envidia:** Ed, Al, dejemos los rencores, mejor cantemos juntos: "Te quiero yo y tú a mi… Somos una familia feliz".
- **Armstrong:** Me voy a dejar engordar.
- **Riza:** Ya no quiero a Mustang, mejor me voy con Armstrong, ¡Tiene unos pectorales!
- **Lujuria:** [illegible]
- **Todos los personajes a Ed:** [illegible]
- **Ed a Mustang [illegible]:** [illegible]
- **Winry:** [illegible] Alphonse.
- **Hohenheim a Edward:** ¡Cómo has crecido, hijo!
- **Edward:** Te quiero como a mi hermano, Mustang.
- **Alphonse:** Oye, Ed, ¿Y si vamos a consultarle sobre la Piedra Filosofal a ese tal "Harry Potter"?
- **Alphonse:** Mi hermano llegará a ser un "gran" hombre.
- **Todos los personajes:** [illegible] "Edward Elric y la Piedra Filosofal"?
- **Alphonse:** ¡No soy un robot y menos el hermano de Mustang!
- **Winry:** [illegible], Al?
- **Ed:** Alphonse, ¿y si mejor te transmutamos en un coche último modelo?
- **Al:** Entonces, Ed, ¿por qué no me transmutamos a mí en Goliat o en Gulliver?
- **Winry:** [illegible]
- **Ed:** [illegible]
- **Mustang a Ed:** [illegible]
- **Winry:** [illegible]
- **Rose:** [illegible]
- **Ed y Al en la playa:** [illegible]
- **Edward:** Al, [illegible]
- **Alphonse:** [illegible]
- **[illegible]:** [illegible]
- **Pereza:** [illegible]
- **[illegible]:** [illegible]
- **Edward:** Mi novela favorita es "Harry Potter" y la "Piedra Filosofal".
- **Edward:** ¡Al, Al! Ya sé cómo encontrar la Piedra Filosofal, tenemos que encontrar a Nicolás Flamel, [illegible]
- **Alphonse:** Mi película favorita es "[illegible]".
- **Todos los Homúnculos:** Nuestra película es [illegible]
- **Mustang:** [illegible]
- **Los subordinados de Mustang:** Estamos aquí por la [illegible]
- **[illegible]:** "[illegible]"
- **Scar:** ¡S.T.A.R.S.! Perdón ¡E.L.R.I.C.!
- **Alphonse:** [illegible]
- **Scar [illegible]:** [illegible]
- **Edward:** ¿[illegible] qué haces aquí? ¡Esta es mi Puerta Negra!
- **Mustang:** [illegible]
- **Mustang:** [illegible]

© [illegible] SQUARE ENIX

# CRONOLOGÍA FULLMETAL ALCHEMIST

Aunque no existe una cronología cien por ciento exacta dentro de la serie, nos dimos a la tarea de crear una que fuera lo más fiel posible, basándonos sobre todo en la animación, ya que en el manga es completamente diferente.

**400 años atrás**
Hohenheim conoce a Dante. Usando las vidas de aquellos que escaparon de la caza de brujas y de los que estaban muriendo por la peste, crearon la Piedra Filosofal. Sin embargo, debido al esfuerzo que hizo, Dante la utilizó para unir el alma de su amante en el cuerpo de otro y así lograr la inmortalidad.

En esa misma época, hubo una ciudad que desapareció en una sola noche y sobre ella fue construida la actual Ciudad Central. De acuerdo a las investigaciones del alquimista Nash Tringham, este lugar fue atrapado y enterrado bajo tierra. Su existencia se conoce como una leyenda.

Durante su unión, Dante y Hohenheim concibieron un hijo, que murió envenenado por Mercurio. El último trató de revivirlo, pero al fallar creó al primer Homúnculo: Envidia. Poco después, abandonó a Dante y anduvo vagando por el mundo.

**100 años atrás**
Envidia, por órdenes de Dante, encierra al Homúnculo Avaricia.

**1899**
Nace Edward Elric, de la unión de Trisha y Hohenheim, en el pueblo de Rizenbul.

**1900**
Nace el segundo hijo del matrimonio Elric, Alphonse. Poco después, Hohenheim abandona a su familia.

**1905**
Primer intento de los hermanos Elric al crear una muñeca para su amiga Winry, por medio de Alquimia.

**1901**
Inicia la llamada Rebelión de Ishbal o la independencia de Ishbal. Existen dos versiones al respecto. Oficialmente, los alquimistas fueron enviados a esta región para dar a conocer sus conocimientos, pero estos los rechazaron. Poco después, un militar, presuntamente Juliet Douglas, disparó a un niño indefenso y así inició la guerra, que duró siete años aproximadamente.

De acuerdo a la quimera Martel, ella, junto con un grupo especial de la milicia, llegó antes a Ishbal para provocar conflictos con sus habitantes, quienes respondieron violentamente. Los miembros de este grupo fueron hechos prisioneros, los que se opusieron, murieron y fueron trasladados al Laboratorio 5, donde experimentaron con ellos al mezclar animales con humanos, dando como resultado a las quimeras.

Durante este conflicto, King Bradley sube al poder y ordena la creación del grupo de los Alquimistas Nacionales, los "nuevos perros de la milicia". Poco después, utilizando los conocimientos del doctor Marcoth, Basque Grand aprueba el uso del agua roja como aumentador de alquimia y en una sola noche, los Alquimistas Nacionales acabaron con los rebeldes.

**1907**
Mueren los padres de Winry, los doctores Rockbell, asesinados por el alquimista Roy Mustang, bajo las órdenes de Basque Grand. Al poco tiempo, trata de suicidarse, pero es detenido por Marcoth, quien le pide lo deje desertar y desde entonces mantiene en secreto su escondite.

**1908**
Fin de la guerra de Ishbal, se presume que los caídos fueron utilizados para crear la Piedra Filosofal por el hermano mayor de Scar, quien intentaba revivir a su amada. Ésta se convertirá en el Homúnculo Lujuria.

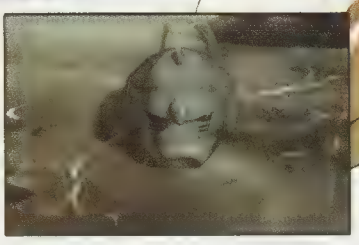
Los sobrevivientes fueron diseminados, mientras que un grupo, donde se encontraba Scar, es atacado por sorpresa por el Alquimista Carmesí, Kimberly. Éste es encerrado en el Laboratorio 5.

**1909**
Muerte Trisha Elric, después de una penosa enfermedad.

Poco después, Al y Ed se vuelven aprendices de la alquimista Izumi Curtis, quien salvó a Rizenbul de una inundación. Durante casi un año, los niños vivieron con ella y su marido en el poblado de Dublith.

**Febrero de 1910**
Alphonse y Edward Elric, de 10 y 11 años, respectivamente, fallan al tratar de realizar una transmutación humana para resucitar a su madre. El primero pierde su cuerpo y su alma es encerrada en una armadura por su hermano, quien pierde un brazo y una pierna.

-



Roy Mustang, contestando una de las cartas de los hermanos que mandaron para buscar a su padre, es testigo del evento. Debido a sus palabras, Edward decide convertirse en Alquimista Nacional, con la intención de recuperar el cuerpo de Al, quien a su vez quiere que su hermano sea el de antes con su pierna y brazo.

**3 de octubre de 1910**
Una vez que Ed obtiene implantes para sus partes faltantes, él y Al queman su hogar y se marchan rumbo a Ciudad Central. Esta fecha se encuentra tallada dentro de su reloj de plata de Alquimista Nacional.

Ocurre el intento de secuestro al general Haruko y su familia en el tren que los llevaba de regreso de sus vacaciones. Por los servicios prestados de los Elric para evitarlo, el general acepta que los dos realicen el examen para Alquimista Nacional. Inicia su amistad con Maes Hughes. Mustang los presenta con Shou Tucker y su hija Nina, y pasan aproximadamente seis meses en su casa para prepararse.

**1911**
Edward Elric cumple 12 años. En el mismo día de su cumpleaños nace Elysia Hughes, hija de Maes y su esposa Gracia. Poco después, realiza el examen y Edward es nombrado Alquimista Nacional.

Tucker utiliza a su hija para crear una quimera combinándola con su perro. Al huir, ésta es asesinada por Scar, quien se autonombra enviado de Dios y comienza su cruzada contra los alquimistas.

Edward Elric resuelve su primer caso, conocido como "Barry, el carnicero" y los hermanos inician sus investigaciones sobre la Piedra Filosofal. Mustang le da a conocer su sobrenombre: El Alquimista de acero.

Elric es enviado a su primera misión al pueblo minero de Youswell y ante los buenos resultados, su fama va creciendo hasta ser reconocidos como los hermanos Elric, los militares que ayudan al pueblo. Mustang es ascendido a coronel y Riza Hawkeye a teniente primero, y son enviados al Cuartel General del Este, junto con sus subordinados.

**1914**
Mustang envía a los hermanos Elric a la ciudad de Lior para investigar al Sumo Sacerdote Cornello, quien aparentemente tiene la Piedra Filosofal. Conocen a Rose.

Ocurren los sucesos de Aquroya y de Xenotime, donde los Elric conocen a los hermanos Tringham, quienes se hacen pasar por ellos para investigar el Agua Roja, base fundamental de la Piedra Filosofal. Los militares ocupan la ciudad de Lior, mientras Scar asesina al alquimista de sangre de acero. Más tarde, los Elric vuelven a Rizenbul en compañía de Armstrong.

Ocurren los sucesos del Laboratorio 5, Avaricia, junto con las quimeras, escapa, al igual que Kimberly, el alquimista carmesí. Los Elric descubren la forma de crear la Piedra Filosofal.

Durante este año, los hermanos luchan contra el sujeto que creó Uranio *(El conquistador de Shambala)*.

**1915**
Edward Elric cumple 16 años, Al 15, y Elysia cuatro. Debido a sus investigaciones, Hughes es asesinado y Mustang es enviado de vuelta a Ciudad Central junto con sus subordinados más cercanos. Los hermanos Elric y Winry ignoran este suceso. Los Elric se reencuentran con Izumi.

Aparece el último de los Homúnculos, Ira, el hijo no nato de aquella.

Los Elric conocen a la maestra de su sensei Dante, quien está en compañía de la alquimista Lyla. Avaricia entra a su casa y se lleva a Alphonse. Posteriormente, después de dejarlo libre, éste muere y le revela a Ed el punto débil de los Homúnculos.

Un grupo de militares, encabezados por Mustang, son enviados a la región del sur en busca de los refugiados de Ishbal, ya que entre ellos se encuentra Scar. Después de que Roy reprime un conflicto iniciado por Lujuria y Gula, otro Homúnculo, esta gente es enviada a otros refugios, pero son salvados por Ed y Al.

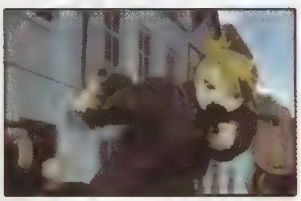
Posteriormente, los militares encabezados por Archer, son enviados a reprimir los conflictos en Lior, donde Rose, por órdenes de Scar y Lyla, se hace pasar como la Santa Madre. Ed logra sacar a la gente de Lior y Scar, usando a los soldados, crea la Piedra Filosofal.

Ed y Al, junto con el grupo de Mustang, regresan a Rizenbul y se reencuentran con su padre, Hohenheim. Éste busca a Dante, quien está usando el cuerpo de Lyla y al hijo de Rose y lo envía al otro lado de la Puerta.

Se revela el origen del Homúnculo Orgullo y los hermanos Elric se enfrentan contra los demás. Como la Piedra Filosofal, Al logra recuperar el cuerpo de su hermano, pero Ed usa el suyo para regresar el de Alphonse. Éste fue encontrado, pero tiene sus recuerdos de cuando tenía diez años. Edward está en nuestro mundo, junto a su padre.

Mustang derroca al Fuhrer, pero pierde un ojo. Los militares ceden el poder al Parlamento.

**1917**
Alphonse Elric, de 13 años, busca la manera de recuperar a su hermano, quien sigue en nuestro mundo.
Sucesos de la película *El Conquistador de Shambala.*



CONEXIÓN

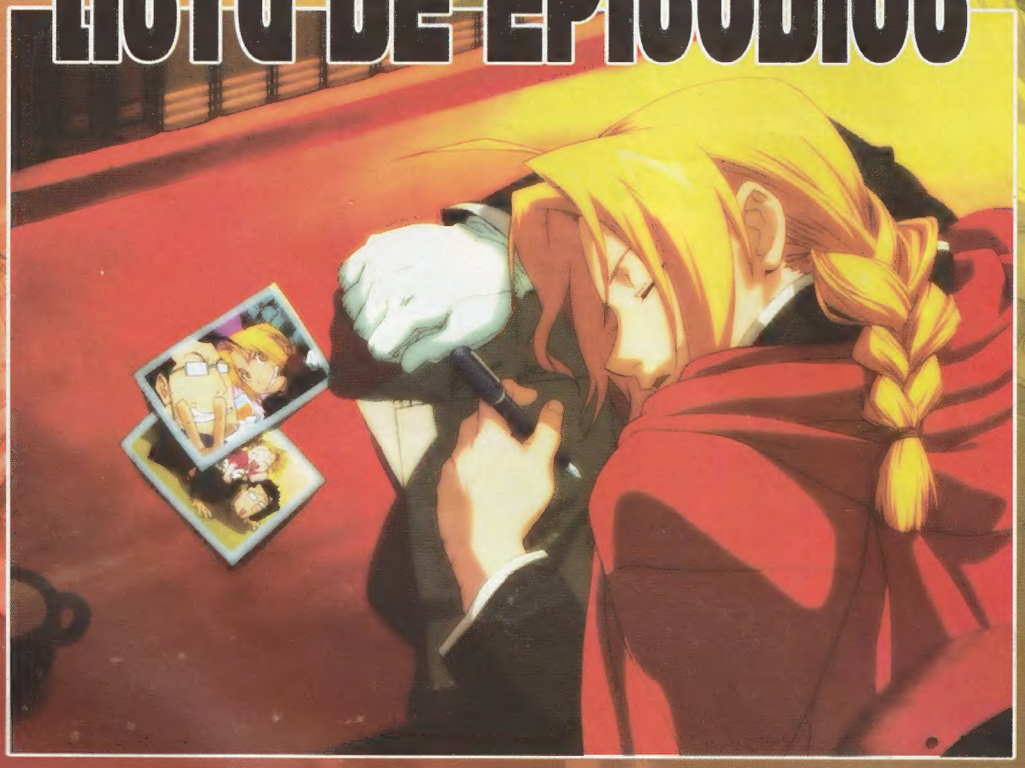
# MANGA

ESPECIAL DVD

# FULLMETAL ALCHEMIST

CM ESPECIAL

# LISTA DE EPISODIOS



## PRIMERA TEMPORADA

1. Aquel que desafía al Sol.
2. Cuerpo prohibido.
3. Madre…
4. Transmutación de amor.
5. Brazo mecánico.
6. El examen de calificación para Alquimista Nacional.
7. La noche en que la quimera lloró.
8. La Piedra Filosofal.
9. Un reloj de plata para el perro de los militares.
10. Siren la ladrona.
11. Los otros Hermanos Elric, primera parte.
12. Los otros Hermanos Elric, segunda parte.
13. Llama vs. Acero.
14. El brazo derecho de la destrucción.
15. La masacre de Ishbal.
16. Pérdidas.
17. La casa donde espera la familia.
18. Las notas de Marcoth.
19. La verdad detrás de la verdad.
20. El alma del guardián.
21. El brillo carmesí.
22. Humano creado.
23. Corazón de acero.
24. Recuerdos implantados.
25. Ceremonia de despedida.

## SEGUNDA TEMPORADA

26. Su razón.
27. Maestro.
28. Uno es todo y todo es uno.
29. Niño inocente.
30. El asalto al cuartel General del Sur.
31. Pecado.
32. Dante de los bosques profundos.
33. Al secuestrado.
34. Teoría de Avaricia.
35. Reunión de los caídos.
36. El pecador interno.
37. El alquimista de fuego, el teniente soltero y el misterio del almacén 13.
38. Con el fluir del río.
39. Guerra civil del Este.
40. La cicatriz.
41. Madre Santa.
42. Su nombre es desconocido.
43. El perro callejero.
44. Hohenheim de la luz.
45. Un corazón podrido.
46. Transmutación humana.
47. Sellando a los Homúnculos.
48. Adiós.
49. El otro lado de la Puerta.
50. Muerte.
51. Sin título.

Película: *El Conquistador de Shambala* OVAS: Hagaren.

**INSTRUCCIONES:**

PARA TENER LA EXPERIENCIA COMPLETA INTRODUCE EL DISCO EN TU REPRODUCTOR DE DVD.

SI QUIERES BAJAR LA MÚSICA E IMÁGENES A TU COMPUTADORA CON LECTOR DE DVD COPIA LA CARPETA DE EXTRAS.

**CONTENIDO**

galerías

música/videos

**DÓNDE UTILIZAR EL DISCO**

REPRODUCTOR DE DVD

COMPUTADORA CON DVD ROM

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD #13

CONEXIÓN MANGA #13

ESPECIAL DVD

FULLMETAL ALCHEMIST

Videos

Música

Galerías

RECORTA TU PORTADA DE CAJA DE DVD

# SUSCRÍBETE ONLINE A:

# CONEXIÓN MANGA

ESPECIAL DVD

ADQUIÉRELA PAGANDO ÚNICAMENTE

## $370.00

X 12 EJEMPLARES

¡LLAMA HOY!

D.F. 15 00 48 00
INTERIOR:
01 800 288 80 10

www.suscribeteonline.com

## SUSCRIPCIÓN

DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD POR:

**12 NÚMEROS POR $370.00**

NOMBRE_____ EDAD____
DIRECCIÓN_____
CIUDAD_____ ESTADO_____
C.P._____ TELÉFONO (CON LADA) _____
E-MAIL:_____

**REALIZA TU PAGO ¡YA!**

>TARJETA DE CRÉDITO >DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX SUC. 0637 CUENTA NO. 1860841 Ó 2) HSBC SUC. 0959 CUENTA NO. 4013318969
A NOMBRE DE REPRESENTACIONES EDITORIALES INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

Manda por fax esta página o copia de ella para poder suscribirte

Recibe completamente gratis 3 ediciones de la revista

DibujArte

ediciones en existencia

# ¿Por qué hacer una tercera reedición de DibujArte?

Porque los extraño cuando no están en el puesto de revistas.
Porque habrá nuevas galerías.
Porque quiero saber cómo era antes.
¡Por qué DibujArte Rules!
Por las nuevas portadas.
Porque me faltan números.
Porque sólo conseguí algunos tomos y quiero ver más.
Porque no la conocí desde el principio.
Porque soy un súper fan de DibujArte.
¿Por qué no?
Porque quiero tener toda la colección.
Por los nuevos artículos.
¡Por qué lo necesito!
Porque si no compro DibujArte, no hay nada mejor qué hacer.
Porque quiero volver a verlos en las convenciones.
Porque soy nostálgico.
Porque soy coleccionista y debo tener todo lo referente a DibujArte.
Porque todavía no revisan mi dibujo.
Porque estoy enamorad@ de l@s dibujantes.
Porque amo el dibujo.
Por los nuevos tips.
Porque sí.

**ESTÁ BIEN... NOS CONVENCISTE...**

**DibujArte 53**

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

*PRÓXIMAMENTE*